GUIA CONFIDENCIAL: PARAZIT ESPECIAL DE ANIVERSÁRIO [EDIÇÃO DEFINITIVA]

Um Suplemento não-oficial de Ordem Paranormal

ARQUIVOS CONFIDENCIAIS

Idealizado por **Ivo Eduardo Zanin**
Escrito por **Ana Beatriz Vida**

Guia Confidencial Especial de Aniversário

Parazit, o Culto de Ith'rak

Escrita
Ana Beatriz Vida (Bix)

Revisão
Miguel Souza

Diagramação
Ivo Eduardo Zanin (Eddu), Pedro Luiz Santos

Mecânicas
Fita K7, João "Portill" Portilho, Miguel Souza, Pedro Luiz Santos

Ilustrações
Luan Mandelli, Juliah, Vittori Hanzo

Brasões e Símbolos
Oceanin

Artes adicionais e capa
Ivo Eduardo Zanin (Eddu)

Este é um material não oficial. Ordem Paranormal RPG é Copyright © 2022 Rafael Lange. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução, no todo ou em parte, por qualquer meio, sem autorização prévia e por escrito da editora. Este conteúdo é oferecido sob os termos da Open Game License, explicados nas páginas 86 e 87.

Produto não recomendado para menores de 16 anos.

ESTE É UM PROJETO DESENVOLVIDO POR

ARQUIVOS CONFIDENCIAIS

UM CATARSE FOCADO EM SÍMBOLOS E DOCUMENTOS DE RPG
PARA AS SUAS NARRATIVAS INVESTIGATIVAS!

Apoie o Catarse com R$30,00 (Patente: Oficial de Operações) para receber mais de 450 modelos de documentos editáveis, milhares de assets para montar suas próprias composições, mais de 350 símbolos originais, horas de tutoriais de edição e alguns extras! Esses números são referentes a outubro de 2024 e só vão aumentar com o tempo.

Não perca a oportunidade de adicionar profundidade e imersão nas suas mesas de RPG investigativo por um preço amigo!

ACESSE EM:
www.catarse.me/arquivosconfidenciais

TERMOS DE USO E LICENÇA COMERCIAL DO SUPLEMENTO

Este é um suplemento para o sistema de Ordem Paranormal, e existem elementos de seu conteúdo que foram incorporados aqui. Toda frase ou palavra destacada em itálico se trata de uma mecânica ou termo tirado do livro que não será explicado neste suplemento. Para mais informações sobre os trechos em questão, consulte o livro "Ordem Paranormal RPG"(para as Condições em letra maiúscula e itálico, veja as páginas 310 e 311).

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 5

PARAZIT 6

MEMBROS NOTÁVEIS....14
RELAÇÕES ENTRE NPCs....22
ORIGENS....24
TRILHAS DO CULTO....26

RITUAIS 32

SANGUE....32
MORTE....34
CONHECIMENTO....36
ENERGIA....39
MEDO....42

ARTEFATOS 44

EQUIPAMENTOS 48

AMEAÇAS DE ITH'RAK 52

VERMES DE ITH'RAK....52
PARASITISMO....56
PARASITAS MÚLTIPLOS....59
AMBRÓSIA....61
PODERES....62
LUA DE SANGUE....63
BESTA PARASITADA....64
LÍDER DE CULTO PARASITADO....66
MATRIARCA....70
GUARDIÃO DE ITH'RAK....72

AGRADECIMENTOS 76

CONCEPT ARTS 78

EXTRAS 82

INTRODUÇÃO

Esse suplemento foi produzido na intenção de auxiliar narradores a expandirem os seus universos de RPG com ideias detalhadas de um culto, seus membros, criaturas e mecânicas para dinamizar o jogo.

Lendo o Guia

Este suplemento pode ser lido por qualquer um, no entanto, recomendamos que jogadores não leiam as seções de Membros Notáveis, Relações Entre NPCs e Ameaças. Fica a critério do Mestre decidir quais informações sobre cada NPC e criatura que os jogadores devem saber para que possam ter a melhor experiência possível em jogo.

Паразит (Parazit)

O Parazit explora as diversas formas de usar os Vermes de Ith'rak para benefício próprio. Seus membros são cruéis e as criaturas reagem à altura. Depois de experienciar o sadismo humano, os parasitas entraram em uma jornada por vingança. Dessa forma, ambas as partes se desdenham por seus próprios motivos e exploram uma à outra para alcançar seus objetivos.

Avisos Importantes

O conteúdo deste volume trata de assuntos delicados, como tortura, vício, assassinato e traz tópicos e ilustrações fortemente ligados ao body horror. Leia por sua própria conta e risco. **Esse volume ainda será atualizado e sua Edição Definitiva será lançada em Novembro.**

REGISTRO #7632 | ARQUIVOS INTERNOS

NOTA DE REDAÇÃO

Quando comecei a trabalhar no primeiro volume do Guia Confidencial, eu não imaginava as proporções que ele tomaria no futuro. Tratava-se apenas de uma pesquisa aprofundada sobre alguns cultos influentes com os quais já tinha me deparado, um estudo sobre o ocultismo, como e por quem ele é praticado, suas consequências e afins. Hoje, ele é algo maior. Ele é fonte de informação para diversas pessoas ao redor do mundo com seus próprios objetivos e motivações para querer saber mais.

A princípio, não era certo se o Guia Confidencial passaria de seu primeiro volume, mas o suporte que recebemos foi surreal e nos motivou a seguir e trabalhar outros temas. O sucesso dos volumes acompanhou a evolução do esforço e carinho que coloco nessas páginas e sinto-me honrada de ter criado algo de impacto, seja ele o que for. Depois de um ano de muito esforço, suor e lágrimas, olho para trás e desperta em mim o desejo de voltar ao começo. Então, este volume é uma comemoração da trajetória desse projeto tão especial. Em uma viagem ao passado, revisitaremos o primeiro tema atribuído a um Guia Confidencial: Cultos e Rituais.

Gostaria de poder agradecer pessoalmente a cada um dos clientes do AC que adquiriu os Guias e esperou pelos próximos volumes, mas, infelizmente, um obrigada do fundo do meu coração nesta nota de redação que jamais sairá da nossa base de operações terá que bastar. Mais do que qualquer um, devo meus mais sinceros agradecimentos ao Chefe, que, mesmo sem conhecer meu trabalho, acreditou no meu potencial desde o começo e me deu uma chance de realizar o projeto da minha vida. Foram diversas noites em claro, discussões durante o almoço e reuniões nos locais mais inusitados possíveis, mas sempre conseguimos entregar o que foi prometido e um pouquinho mais. Sem sua liderança, apoio, compreensão e confiança em mim, eu não estaria aqui hoje.

Ass. Olivia Wright

ORIGEM

O Brasil é conhecido por sua flora e fauna diversas, mas a fama não para por aí. Em meio a células ocultistas ao redor do mundo, correm boatos sobre as criaturas paranormais que são encontradas exclusivamente por aqui e como elas diferem das demais. Partindo desse pressuposto, um grupo de ocultistas russos que frequentavam o Æther organizou uma expedição até as terras brasileiras em busca de novas ameaças do Outro Lado.

Seguindo a fama das abandonadas minas de diamante de serem perigosas e traiçoeiras, eles chegaram à caatinga baiana. Guiados pelas histórias e rumores, os russos se dirigiram às cavernas e iniciaram suas buscas. Foi necessário um esforço conjunto dos estrangeiros e dos mineradores que os acompanhavam para abrir caminho pelos túneis, mas a empreitada não foi em vão. Quando se depararam com a civilização perdida de Ith'rak pela primeira vez, nenhum deles poderia imaginar o destino que os aguardava.

Os Vermes de Ith'rak, ou "Parasitas de Sangue" como são conhecidos pelos humanos, foram a primeira descoberta do grupo. Não levou muito tempo para os ocultistas notarem que poderiam tirar proveito dessas criaturas. Para evitar que olhos curiosos se dirigissem ao que estavam fazendo, os ocultistas mataram a grande maioria dos mineradores e estabeleceram uma base no sistema de cavernas que se estende na região norte da Bahia. Escondidos sob a vegetação carrasca nordestina, esse grupo instável fundou o Parazit, o que condenou a raça humana ao ódio milenar por parte dos últimos habitantes de Ith'rak.

Para mais informações sobre o Æther, seus frequentadores e funcionamento, leia o Guia Confidencial vol. III: Submundo Ocultista.

Geral

Fundado em 2014, o Parazit é um culto dedicado ao estudo e exploração dos Vermes de Ith'rak e a maioria de seus membros busca poder individual acima de qualquer coisa. Assim que encontraram uma das entradas para Ith'rak, os russos se depararam com os Vermes e decidiram estudá-los.

A princípio, as criaturas eram pacíficas e pareciam analisar os humanos assim como faziam com elas. Mas, no momento em que os experimentos tornaram-se mais invasivos e violentos, os "Parasitas de Sangue" passaram a espelhar esse comportamento.

Com ódio dos humanos que os exploraram e feriram tanto, um Verme de Ith'rak iniciou o primeiro processo de parasitismo nessa nova espécie (mais detalhes na página 14). A partir disso, as criaturas se organizaram, planejaram e decidiram que dominariam a raça humana e fariam dela aquilo que desejassem.

Objetivos

Os membros têm como principal objetivo descobrir novas formas de usar os parasitas para benefício próprio. A curiosidade é um combustível poderoso, mas poder é o que move quase todos os seus integrantes.

Foi ganância que levou o grupo a se conectar com os Vermes de formas grotescas da mesma forma que os fez distribuir as criaturas no Submundo Ocultista. Não para compartilhar com o mundo o poder do qual usufruem, mas para conseguir o máximo de dinheiro possível para financiar ainda mais experimentos com intuito de gerar poder e alimentar esse círculo vicioso.

A crueldade e o sadismo não são só parte das práticas do Parazit, mas também peça fundamental em suas atividades e características bem-vistas entre a grande maioria dos membros. No entanto, o que nenhum deles sabe, com uma única exceção, é que as criaturas têm um propósito secreto, ironicamente muito similar ao dos humanos.

Enquanto o Parazit escolhe Vermes para vincular aos seus corpos, da mesma forma, os seres escolhem seus hospedeiros com cautela. Assim que o processo de parasitismo se inicia, a mente humana é deteriorada e, aos poucos, passa a ser controlada pelos "Parasitas de Sangue", que usam de suas vítimas para exercer influência externa.

A Visão dos Vermes

Depois de analisar suas possibilidades, as criaturas criaram um plano para controlar mais humanos e expandir sua área de influência. A ideia era, por meio de ações do culto, enviar vários de sua espécie para diferentes locais no Brasil. No entanto, nem todo plano é bem-sucedido.

Os Vermes de Ith'rak caíram nas mãos de um dos organizadores do Submundo Ocultista, que os usou para desenvolver uma droga paranormal vendida no mercado clandestino como água. Apesar de muitos dos parasitas terem conseguido encontrar hospedeiros para controlar antes de serem capturados, vários deles terminaram em um laboratório, onde têm seu sangue drenado até a morte. Todo esse sofrimento para satisfazer as vontades mesquinhas dos humanos.

Essa pequena falha, entretanto, não foi suficiente para impedir que os Vermes de Ith'rak seguissem com seus objetivos. Apesar de desprezarem a raça humana, as criaturas reconhecem que nem todos são cruéis. Eles não costumam atacar crianças, com exceção das que herdam o sadismo de seus pais, e já identificaram algumas pessoas que consideraram puras. Foi dessa maneira que, controlando as decisões do líder do culto, escolheram sua Matriarca (ver páginas 15, 29 e 52).

Com ela a caminho, os parasitas estão cada vez mais perto de conseguir subjugar o culto por completo. Assim que A Matriarca estiver pronta, o primeiro passo de seu plano estará concluído e eles terão mais liberdade para explorar a superfície da Terra, desconhecida pela espécie durante tanto tempo, e reivindicar o mundo para si.

TEREMOS MAIS CONTEÚDO SOBRE OS VERMES NO FUTURO...

Impactos

O Parazit praticamente inaugurou o tráfico ilegal de criaturas dentro do Æther. Antes de entrarem no mercado, a prática era rara e suprimida pelos organizadores (ver Guia Confidencial vol. III: Submundo Ocultista). Assim que decidiram vender os Vermes de Ith'rak, os membros do culto estabeleceram diversos pontos de transporte ao redor do Brasil para dificultar o rastreamento das atividades e alcançar até os locais mais isolados.

A popularização do uso dessas criaturas em células ocultistas dentro e fora do território brasileiro tem enfraquecido a Membrana gradativamente. Apesar de essa não ser a intenção dos Vermes, qualquer agravante para a situação lamentável na qual a raça humana se encontra é uma vitória para a espécie.

Um grupo isolado porém perigoso no interior de Minas Gerais, conhecido como Família Almeida (Guia Confidencial vol. I: Cultos e Rituais), também entrou em contato com os parasitas recentemente. Apesar de seu impacto na Membrana ser exclusivamente regional, as atrocidades que esse grupo tem cometido contra os Vermes de Ith'rak vem alimentando ainda mais o desdém que as criaturas sentem pela raça humana.

Paranormal

O Parazit tem conexões profundas com o Paranormal. Não apenas a maioria de seus membros são ocultistas, como todos entram em contato constante com criaturas do Outro Lado, rituais e itens amaldiçoados. O uso de Ambrósia e parasitismo dos Vermes de Ith'rak intensifica ainda mais essa relação.

O contato constante com esses elementos e a proximidade com a maior civilização não-humana já vista pelo homem também afeta os corpos mundanos dos membros mais reservados em seu envolvimento com o esotérico. Não há quem escape da influência do Paranormal dentro do Parazit.

Conflitos

Por manter-se quase o tempo todo no sistema de cavernas que abriga a sede, o Parazit evita muitos problemas. Entretanto, Leonardo Fontes, o responsável pela distribuição de Vermes ao redor do Brasil, é conhecido no Submundo Ocultista por sua falta de modos e tendência a quebrar as regras.

Os fundadores do culto ficam profundamente insatisfeitos quando Leonardo chama atenção para si mesmo. Apesar de saberem que faz parte do ofício lidar com olhares indesejados, o descuido de Fontes causa problemas demais e arrisca a integridade das operações do Parazit.

O líder pretende dispensá-lo do cargo, mas ainda não encontrou nenhuma pessoa confiável o suficiente que esteja disposta a substituí-lo. E, conhecendo Leonardo Fontes, quem aceitasse o trabalho certamente seria encontrado sem vida em menos de uma semana.

Conflitos internos, no entanto, são, sim, comuns no Parazit. Há pouquíssima confiança entre os membros, principalmente quando se trata do líder. Nikolai é uma figura autoritária que só conquistou o respeito e, em grande parte dos casos, o medo de seus colegas por ser o primeiro humano que sobreviveu ao parasitismo de um Verme de Ith'rak e, consequentemente, ser mais poderoso que os demais.

Nikolai também foi responsável por um dos maiores conflitos que o Parazit já viu. Pouco tempo depois da fundação do culto, houve um incidente no qual a filha de um dos membros estava brincando com alguns ovos dos "Parasitas de Sangue". Eles não estavam no ambiente propício para chocar e, depois de a menina tê-los chutado como uma bola algumas vezes, um deles abriu.

A criatura subdesenvolvida, que estava à beira da morte dentro do ovo, buscou o lugar mais quente e úmido onde poderia se abrigar, escalou o corpo da criança e entrou atrás de seu olho. Em completo desespero e dor agonizante, a menina correu aos prantos até os pais.

O barulho chamou atenção, incluindo a do líder, e um grupo foi verificar a confusão. A criança, depois de gritos incompreensíveis, conseguiu explicar o que havia ocorrido. Nenhum membro do Parazit tinha, até aquele momento, entrado em contato com um Verme Fetal (veja a trilha Ascenção Verminosa na página 29), muito menos visto o que acontece quando um deles entra no olho de alguém. O acontecimento gerou discussões entre os membros do culto, que não conseguiam concordar no que fazer.

Enquanto alguns argumentavam que a criança deveria ser estudada por sua conexão inédita com um parasita, os pais dela e outros membros diziam que a criatura devia ser removida cirurgicamente o quanto antes e estudada separadamente, poupando a criança de um parasitismo involuntário e possibilitando novas descobertas sobre Vermes antes de seu nascimento.

O debate se estendeu demais e, em meio à discórdia, ninguém reparou quando Nikolai se afastou do grupo. Ele foi notado, no entanto, quando o som de seu tiro ecoou pelos túneis da sede. Quando finalmente conquistou a atenção dos demais, Nikolai já tinha estourado a criatura parasita e, junto dela, a cabeça da menina.

O líder afirmou ter coisas mais importantes para serem estudadas antes de Vermes que ainda nem haviam nascido e que não permitiria que a garota desviasse o foco das pesquisas ou se tornasse um perigo para os demais. Essa foi a única explicação que Nikolai deu a respeito de sua decisão naquele dia e os membros o conheciam bem o suficiente para não questionar sua decisão.

Isso não significa, entretanto, que suas ações foram perdoadas ou esquecidas. O caso continua repercutindo até hoje e é um dos maiores fatores para a onda recente de descontentamento com o líder. Apesar de ninguém ousar expressar sua insatisfação publicamente, muitos questionam os métodos e escolhas de Nikolai nos poucos momentos em que não estão sendo ouvidos.

Hierarquia

A estrutura hierárquica do Parazit é definida à base de medo e poder. O líder, Nikolai, foi o primeiro entre os fundadores a ser parasitado e, dessa forma, adquiriu poder antes que os demais. Isso garantiu a ele a posição de liderança, mas não é o que a manteve.

Como disse Maquiavel, ***"é melhor ser temido do que amado, se não se pode ser ambos"***, e essa é a mentalidade de Nikolai. Ele tentou ser um bom exemplo para seus membros seguirem e um companheiro para todos. No entanto, a ganância (e um pouco da manipulação dos Vermes) o tornou mais mesquinho, egoísta e cruel do que era antes.

A forma como ele se porta em relação aos demais integrantes o destaca do grupo. O ar de superioridade transparece em cada fala e olhar. Ele ainda reserva algum respeito a seus colegas fundadores, mas é evidente que, até mesmo com eles, toda cordialidade é estritamente política e qualquer sorriso que carecer de malícia é falso.

O restante dessa cadeia alimentar se baseia na mesma fórmula de medo e poder, mas o respeito é adicionado à equação. Os outros fundadores, mesmo os menos imponentes ou ameaçadores, são respeitados pelos membros, sem exceção. Todos estão no mesmo barco, independentemente das motivações de cada um, e eles foram responsáveis por construir a embarcação.

Os demais membros constroem a própria hierarquia. Disputas por pequenos poderes são tão insignificantes, que os fundadores não se dão ao trabalho de intervir. As exceções ocorrem quando um deles tem interesse pessoal em um desses conflitos. Nesses casos, a intervenção é rápida e final.

Para tomar decisões relacionadas às pesquisas e experimentos, as pessoas envolvidas discutem para tentar entrar em acordo. Esse modelo é obviamente falho, já que o respeito entre os membros comuns é quase nulo.

Para isso, em situações de impasse, os fundadores são consultados. Assim como os demais, eles geralmente conversam entre si para tentar alcançar um consenso, mas, como isso é uma ocorrência rara, a regra geral é: a palavra dos fundadores vale ouro e a palavra de Nikolai é a final.

Sede

A base de operações do Parazit se encontra no sistema de minas de diamante abaixo da caatinga baiana. Há muito abandonadas, as cavernas ainda guardam alguns materiais de mineração, carrinhos e trilhos, lamparinas, matéria-prima e estruturas de madeira que sustentam os intermináveis túneis.

O lugar onde de fato ocorrem as atividades do culto foi organizado para melhor convivência dos membros. Apesar de ainda ser uma caverna, os quartos improvisados são separados por várias divisórias de espaço em tentativas semi-funcionais de privacidade. Alguns ambientes, como os laboratórios, que estão espalhados pela sede, são separados por túneis.

A alimentação do grupo é quase inteiramente composta por industrializados fáceis e rápidos, como macarrão instantâneo, pipoca de microondas, salsicha, pão de queijo congelado e afins. O equipamento de cozinha precário (uma geladeira com congelador embutido, um cooktop velho e um forno microondas) não permite uma variedade maior de opções, então o cardápio do culto é limitado e pouco saudável.

O Parazit tem diversos banheiros, mas nenhum deles chega perto de ser higiênico. Pela localização pouco favorável da sede, encanamento nunca foi uma opção, nem para o culto e muito menos para os responsáveis pelas minas quando eram ativas. Por isso, os membros usam cavernas com fontes de água para tomar banho, lavar roupas e pratos e ambientes separados mais afastados para fazerem suas necessidades.

Os membros tentaram encontrar um espaço que fosse grande o suficiente para acomodar os quartos, a cozinha e a área de convivência, com fácil acesso a ambientes que precisassem estar mais distantes do centro da base, como os laboratórios, ou que simplesmente não coubessem na área principal. Dessa forma, a caverna onde vivem os membros do Parazit é rodeada por outras menores, onde guardam Vermes capturados, estudam seus corpos e experimentam com suas descobertas.

Veja o mapa da sede nas próximas páginas.

Comportamento

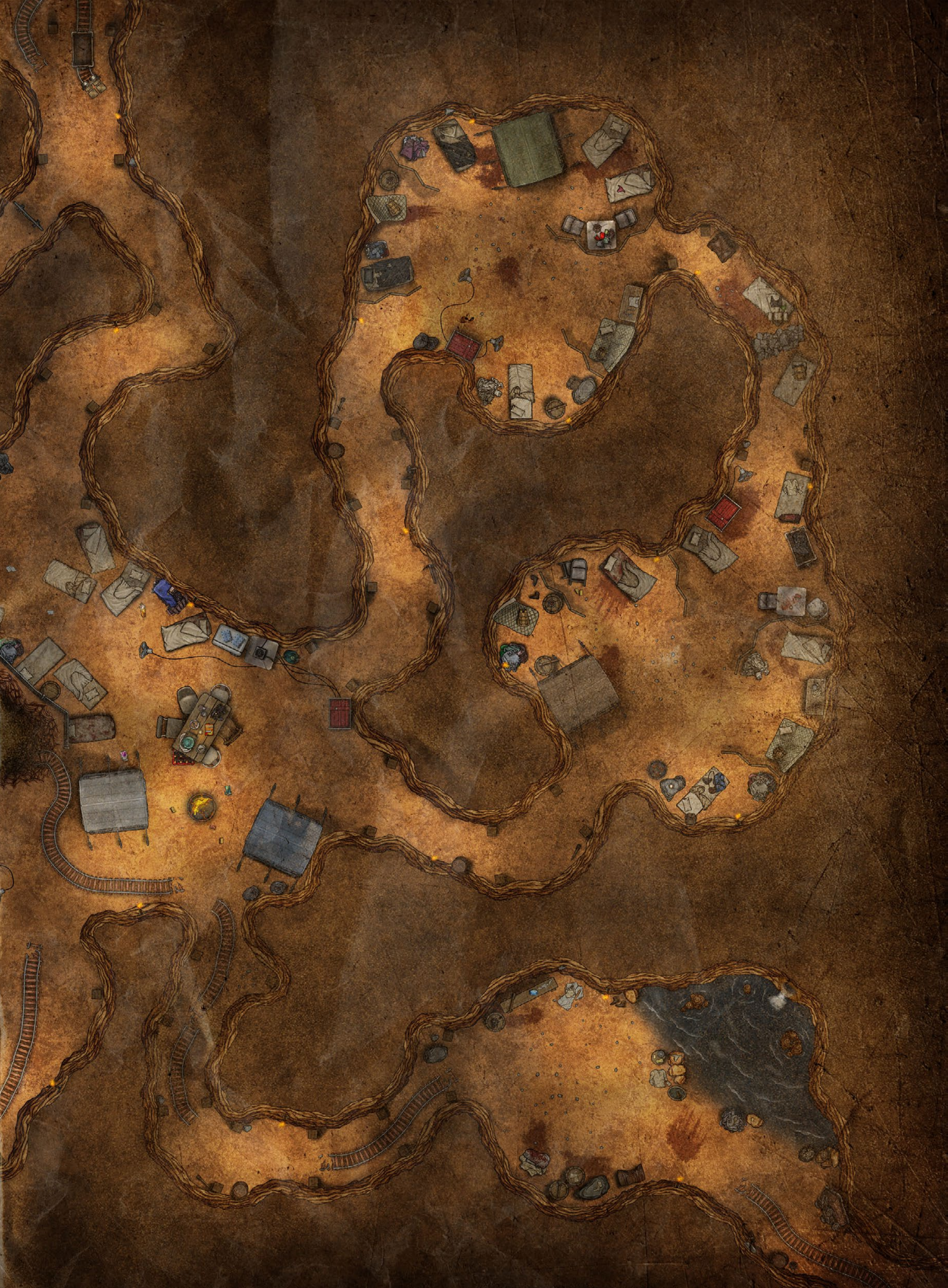
A convivência dos membros do Parazit é turbulenta para dizer o mínimo. O pouco respeito entre os eles torna a hostilidade prática comum. Até mesmo aqueles com relações mais próximas tendem a se tratar com agressividade e cinismo.

As pesquisas realizadas pelo culto geralmente seguem rigor científico, mas é comum que testes e experimentos sejam arruinados por membros impacientes e intrometidos. O grupo conta com profissionais qualificados e leigos de ego inflado que acreditam ser mais capazes do que realmente são. Por conta disso, os avanços são limitados e poucas descobertas foram feitas em uma década de estudos.

Há também uma insatisfação quase geral pela restrição de acesso aos Vermes. O líder, que conhece bem as pessoas que o seguem, definiu que as criaturas deveriam ser contidas e isoladas longe dos integrantes para evitar quaisquer incidentes. Ceverino é o responsável pela captura e manutenção dos parasitas que serão usados. E, independentemente do que dizem, poucos têm coragem de confrontá-lo.

O Parazit não busca mais membros e raramente aceita novos integrantes. Estar nesse culto significa uma de duas coisas: ou você se provou útil demais para ser morto ou se mostrou o objeto de estudo perfeito para os experimentos doentios do grupo.

SEDE DO PARAZIT
Por Killadeiro



Membros Notáveis

NIKOLAI

ORIGEM
Post Mortem

TRILHA
Marcado por Ith'rak

Nascido em uma família proeminente, Nikolai sempre teve tudo o que queria. Quando decidiu que gostaria de trabalhar como "investidor", seus pais forneceram recursos para que ele pudesse alcançar seus objetivos. Ele tornou-se um businessman típico e conseguiu fazer o dinheiro render, mas foi só depois de descobrir sobre o mercado clandestino que começou a realmente lucrar.

A princípio, seu envolvimento era principalmente na compra e venda de drogas, mas, com o tempo, seus colegas o apresentaram a uma nova vertente de empreendimento. O Submundo Ocultista e, por consequência, o Paranormal eram, para Nikolai, uma fonte inesgotável de dinheiro. Ele não perdeu tempo e começou a fazer acordos com vendedores estabelecidos em troca de uma porcentagem das vendas e financiar novos comerciantes para incentivar a movimentação do mercado.

Foi nesse meio onde conheceu Ivan e Alenin, com quem criou uma parceria de negócios para estudar criaturas paranormais e suas propriedades. Quando a Rússia tomou a Criméia em 2014, eles partiram para o Brasil em busca de novas ameaças. Na caatinga baiana, os estrangeiros encontraram uma civilização perdida e seus habitantes, os Vermes de Ith'rak.

Eles eram o objeto de estudo perfeito e o local parecia uma fonte infinita das criaturas. O parasitismo foi estudado e testado diversas vezes até Nikolai tornar-se o primeiro humano a resistir ao processo. A conquista lhe garantiu o título de líder do culto que fundaram e o russo atua até hoje com malícia, crueldade e ganância.

O incidente com a criança Carmin despertou uma curiosidade em Nikolai que ele não sentia desde que descobriu a existência do Paranormal. Por alguns anos ele guardou a ideia de usar um Verme Fetal em um hospedeiro e, quando finalmente decidiu agir, escolheu sua vítima a dedo. Bianca era perfeita para o experimento e seu corpo pareceu aceitar a criatura sem muitos problemas.

Com uma hospedeira viva há anos, Nikolai considera o seu teste bem-sucedido. Ele protege a garota, seu ratinho de laboratório, com unhas e dentes e não hesita ao punir quem ousar encostar um dedo nela. Ele sente o poder incontrolável que exala de Bianca e aguarda ansiosamente pelo dia em que o que quer que seja que vem crescendo dentro dela decidir se mostrar ao mundo.

BIANCA BRITO

IDEALIZADO POR
Killadeiro

ORIGEM
Adoradora

TRILHA
Ocultista Ascenção Verminosa

Bianca sempre foi uma menina humilde e amorosa. Ela nunca demonstrou a crueldade notável entre crianças ou a insolência de adolescentes. As pessoas ao seu redor notavam como ela respeitava a todos igualmente, era uma boa ouvinte e buscava sempre ajudar quando podia. Mesmo jovem, ela era integrante fundamental da comunidade de Catolândia, no interior da Bahia. Todos sentiram sua falta quando ela se foi.

Aos 16 anos, quando foi sequestrada pelo Parazit, os membros tiveram a cautela de simular sua morte para que ninguém a procurasse. A primeira coisa que Bianca notou em seus captores foi a presença de volumes curiosos em seus corpos. Inicialmente ela imaginou que fossem acessórios peculiares, mas logo notou que se tratavam de organismos vivos que estavam presos às pessoas. Mesmo com a aparência grotesca e o choque, a jovem se perguntou como as criaturas haviam parado onde estavam e se aquela relação era voluntária.

Depois desse contato inicial, as coisas passaram a ser um pouco mais normais. De forma alguma eram agradáveis, Bianca era agredida, arrastada por túneis escuros, ofendida de diversas formas e alimentada com restos, mas aquilo era o que ela esperava quando foi sequestrada.

Apesar do medo, ansiedade e desconforto, em poucos dias ela aceitou que aquela seria sua nova situação. Aquilo definitivamente era melhor do que ter uma daquelas criaturas presa em seu corpo.

No dia em que forçaram uma pequena criatura (que ela descobriria depois se tratar de um Verme Fetal) para dentro do olho de Bianca, ela sentiu a dor mais excruciante de sua vida. O sofrimento foi tanto que, em alguns minutos, ela perdeu a consciência. Aquele momento mudou sua vida. Quando acordou, a jovem notou que sabia mais do que quando desmaiou. Mais do que devia.

Ela entendia as criaturas, sabia seus nomes, via vislumbres de seu passado, de onde vinham, compreendia suas dores e vontades. Acima de tudo, ela sabia que havia sido escolhida; que, quando chegasse a hora, ela se tornaria a Matriarca, a salvadora dos Vermes e destruidora dos humanos.

Desde então, Bianca passou a agir de acordo com a vontade das criaturas, manipulando membros do culto, gerando conflito entre eles, sabotando suas atividades e se preparando para o dia em que finalmente estará pronta para assumir sua forma final e cumprir com seu destino.

SOFIA FREITAS

ORIGEM

Geneticista

TRILHA

Especialista Analista Paranormal

Sofia cresceu amando os animais. Desde cedo ela estudava sobre toda espécie que via pela frente e seu fascínio só aumentou com o tempo. Nas aulas de artes na escola, ela produzia livretos ilustrados com todas as informações que sabia sobre cada criatura e os atualizava conforme descobria mais informações.

Sua aptidão para o estudo de animais revelou a todos qual seria seu futuro. Sempre que perguntavam a Sofia o que ela gostaria de ser quando crescesse a resposta era a mesma: bióloga. Seus esforços contínuos para compreender diferentes espécies, ecossistemas e cadeias alimentares exercitaram seu músculo de estudante e facilitaram seu caminho até uma universidade estadual de prestígio.

Sofia se formou como bióloga e continuou suas pesquisas em uma pós-graduação focada em genética. Sua curiosidade sobre como cada criatura era gerada, as diferenças evolutivas entre espécies e como os genes afetam o funcionamento de cada parte de um animal a levaram até um programa de doutorado. Ela estava prestes a conquistar o título quando foi sequestrada pelo Parazit.

Quando se viu trancada em uma jaula em frente a pessoas com monstros terríveis grudados em seus corpos, Sofia acreditou que aquele seria seu último dia de vida. Às vezes, quando reflete sobre esse momento, ela gostaria que tivesse sido.

Agora ela era parte de um culto que estudava as criaturas bizarras em seus corpos para descobrir as melhores formas de tirar proveito delas. Seu trabalho seria usar de suas habilidades e conhecimentos científicos para potencializar as pesquisas.

Ela iniciou uma análise dos parasitas do zero, sem se basear nas informações previamente coletadas pelos membros. Usando o método de livreto que desenvolveu na infância, Sofia criou um documento completo com tudo que precisava saber para iniciar uma pesquisa mais aprofundada.

A ironia de seu destino não passou batida e ela se questionou por muito tempo se aquele não era realmente seu lugar. Mas se o destino realmente fosse real, ela não acreditava que aquele era seu futuro predeterminado. Enquanto realizava seus estudos com as criaturas, Sofia analisava seus arredores; o comportamento dos membros, as possíveis rotas de fuga, fraquezas na estrutura das cavernas. Depois de sua primeira tentativa de escapar, o culto a condenou a uma morte lenta e dolorosa.

Na primeira vez que injetaram Ambrósia em suas veias, ela sentiu-se poderosa. Aos poucos a sensação se esvaiu e, mesmo sabendo o que haviam feito com ela, Sofia só podia pedir por mais. Sem saber onde conseguiria encontrar a droga fora da sede do Parazit, Sofia, impedida pelo vício, decidiu ficar. Olhando para os Vermes enjaulados que estuda todos os dias, ela entende sua ferocidade e violência e enxerga em seus diversos olhos um ódio milenar. Acima de tudo, ela vê a si mesma: explorada, ferida e furiosa.

AISHA CARMIN

IDEALIZADO POR
Syd Orion Dahl

ORIGEM
Primogênita

TRILHA
Combatente Simbionte

Aisha é a primogênita da família secundária dos Carmin, uma linhagem de grande influência no antro de gastronomia Paranormal, e foi exposta desde cedo aos segredos do ocultismo.

Aos 9 anos, como parte do rito de passagem tradicional, ela foi lançada no labirinto da propriedade da família, onde presenciou a morte brutal de seus irmãos e primos pelas mãos de uma criatura terrível que habitava o emaranhado de caminhos.

Por serem pequenas e ágeis, Aisha e sua prima Thaís conseguiram sobreviver no local durante dois dias. Quando já estavam fragilizadas pela sede e fome, Jess, irmã mais velha de Thaís, resgatou-as do labirinto, incapaz de assistir às suas mortes.

O ato de rebeldia não saiu impune. As três foram jogadas em um porão escuro e imundo para não causarem problemas. Por alguns anos, foram isoladas do resto dos moradores do local e só tinham a companhia uma da outra. Aisha ficou profundamente abalada depois de sua experiência no labirinto e as irmãs lhe ofereceram suporte da melhor forma que podiam.

Com o tempo, elas entenderam que eram a única família que tinham e juraram abandonar os Carmin assim que conseguissem se libertar. Quando foram arrastadas para fora do porão, as primas acreditaram que finalmente poderiam fugir, mas a família tinha outros planos. Elas foram levadas diretamente para dentro da carroceria de um caminhão, onde passaram horas tentando descobrir para onde estavam indo pelos sons do lado de fora. Mesmo discutindo várias possibilidades durante toda a viagem, os Carmin juntarem-se a um culto não passou pela cabeça delas.

O Parazit conseguia ter costumes e práticas ainda mais grotescas que os da família e os parentes mais velhos pareciam prosperar no novo ambiente. As meninas tinham 13 anos e eram expostas, a cada dia mais, a coisas que nenhuma mente humana está equipada para processar, muito menos a de uma criança. No dia em que Thaís foi morta pelo líder do culto, Jess fugiu sem se despedir e Aisha perdeu o controle de sua vida. Com o psicológico destruído, ela aceitou a nova situação sem mais questionamentos. Ela não protestou quando acoplaram um vermes ao seu torso ou quando injetaram Ambrósia em suas veias.

Os anos se passaram e ela se recuperou parcialmente do trauma. Voltou a exercer sua autonomia, mas se viu obcecada pelos Vermes e o que eles representavam em sua vida. O desejo de compreender como aquelas criaturas funcionavam preencheu seus dias dali em diante.

Quando Bianca surgiu, Aisha lembrou imediatamente de Thaís, tanto pela situação na qual ela se encontrava quanto pela aparência similar. O experimento que fizeram na jovem despertou ainda mais sua curiosidade e fez com que ela se aproximasse inconscientemente da prisioneira. Desde então, ela observa Bianca atentamente, se questionando o que teria acontecido com Thaís se tivessem a deixado viver.

ALENIN YURIEVICH

IDEALIZADO POR
Felipe Friedrich

ORIGEM
Agente de Inteligência

TRILHA
Combatente Guarda-costas

Alenin Yurievich, um assassino de elite e membro da KGB, residia na Crimeia, onde atuava nas sombras para proteger alvos designados pelo governo russo. Porém, nas margens da legalidade, ele também operava secretamente no maior mercado clandestino da Rússia, realizando trabalhos fora do olhar de seus empregadores. Naquele ambiente, Alenin acumulou riquezas e fez conexões valiosas, navegando entre criminosos e políticos habilmente.

Em uma operação oficial nos anos 80, ele salvou um grande cientista que havia sido sequestrado por um grupo de ocultistas. Conversando com ele depois do fim do resgate, Alenin se interessou por suas pesquisas e viu nele novas oportunidades de lucro dentro do mercado clandestino. Impulsivamente, muitos diriam, o oficial deixou a KGB para trás e decidiu seguir Ivan Romanova (página 20), seu cientista promissor, em suas empreitadas como guarda pessoal.

Os dois trabalharam juntos por décadas, conquistaram influência dentro do meio ocultista russo e contruíram um patrimônio considerável. Nos primeiros anos de trabalho, nenhum deles jamais imaginaria que deixariam tudo para trás no auge de suas carreiras.

No início dos anos 2010, Alenin e Ivan passaram a considerar organizar uma expedição em locais distantes para estudar criaturas paranormais presentes em meio a culturas distintas. A escolha foi tomada por eles quando, em 2014, a Rússia anexou a Criméia a seu território. No meio do caos político, eles fugiram para o Brasil junto com um colega de negócios do mercado clandestino, Nikolai, para explorar o ambiente desconhecido e descobrir o que o Paranormal reservava para eles lá.

O trio viajou à Bahia, onde, com a ajuda de Ceverino, um minerador local, encontraram os Vermes de Ith'rak. Vendo o potencial comercial das criaturas, os russos fundaram o Parazit. A princípio suas atividades eram limitadas a estudos com uma infraestrutura precária, mas assim que seus colegas conseguiram acessar seus fundos no Oriente, as coisas começaram a melhorar. Quando Nikolai começou a ser parasitado por um dos Vermes, Alenin e Ivan viram o ocorrido quase como um sinal divino. Aquilo era um acontecimento inédito em alguns meses de pesquisa e devia haver um motivo para ele ter sido escolhido. Nesse dia, eles o nomearam líder.

Com o passar do tempo, novos membros se juntaram ao culto e outras pessoas começaram a ser parasitadas. Apesar dos resultados promissores em Nikolai, Alenin resistiu a aceitar o processo por alguns anos. Quando sentiu que seria completamente seguro, acoplou um dos Vermes em seu ombro e desfruta dos benefícios sem preocupações até hoje.

CEVERINO PESSOA

IDEALIZADO POR
Enderrush

ORIGEM
Territorialista

TRILHA
Combatente Carcereiro

Ceverino Pessoa, nascido em Tocantins, começou a trabalhar aos 14 anos a serviço de uma grande mineradora para ajudar no sustento de sua família. Seu preparo físico e disposição de um jovem saudável o colocaram na posição de minerador. Ele viveu boa parte da vida dentro de túneis escuros, recebendo muito pouco pelos seus esforços desmedidos.

Depois de mais de uma década de trabalho árduo, condições precárias e exploração, Ceverino se juntou com diversos colegas tão insatisfeitos quanto ele e começou a desviar pequenas quantias de material para que pudessem vender e dividir os lucros. O valor que conseguia com esse esquema não era alto, mas era a diferença entre fazer ou não todas as refeições no dia-a-dia.

Com o passar do tempo, alguns dos trabalhadores começaram a tirar mais do que deviam, atraindo a atenção dos supervisores. Isso ocasionou em um processo da parte da empresa. Fugindo das consequências, Ceverino foi para a Bahia e se escondeu em uma cidade isolada, usando um nome falso.

Quando um grupo de estrangeiros apareceu na região perguntando sobre as minas, ele fez a oferta de escoltar e guiá-los nas cavernas em troca de muito dinheiro. A empreitada os levou até os portões da civilização perdida de Ith'rak, onde o tocantinense se deparou pela primeira vez com o Paranormal. Pela facilidade com a qual navegava as cavernas profundas, os russos quiseram manter Ceverino por perto e ele, curioso e à espera de uma recompensa monetária generosa, decidiu acompanhá-los na jornada.

Desta forma, ele tornou-se um dos primeiros membros do Parazit. No tempo que passou com o culto, ele sofreu diversas mudanças comportamentais e corporais que o deixaram irreconhecível. Ele foi o primeiro a se candidatar quando surgiu a possibilidade de ser parasitado por dois Vermes e cada gota de poder que ele conquistou aumentou sua ambição ainda mais. Suas tendências irritadiças se afloraram e seu físico corpulento duplicou em tamanho. Apesar de não ser considerado um dos fundadores do Parazit, ele é um membro de extrema confiança. Atualmente, Ceverino trabalha como carcereiro dos Vermes, sendo o principal responsável pela segurança dos estoques, garantindo que nenhuma criatura seja ferida antes da hora ou surrupiada por membros mais gananciosos.

IVAN ROMANOVA

IDEALIZADO POR
Maylon

ORIGEM
Calejado

TRILHA
Ocultista Infectado

Anteriormente um médico e pesquisador renomado, Ivan Romanova era um entusiasta das novas medicinas e dos tratamentos não convencionais. Ele experimentou com sanguessugas, tratamento de choque, hipnose e até mesmo herbalismo. Conhecido por suas descobertas misteriosas e métodos questionáveis, não demorou muito para que começasse a chamar a atenção de quem não devia.

Quando foi sequestrado e interrogado por um grupo misterioso nos anos 80, Ivan provou sua resiliência com silêncio. Sua sorte era que o governo também monitorava seus passos e enviou um grupo de agentes da KGB para salvá-lo.

Um deles, Alenin (página 18), se interessou pela sua pesquisa e decidiu acompanhá-lo. Ivan conquistou a lealdade do soldado, que o protegeu de futuros ataques, e os dois passaram a sempre trabalhar juntos.

IZUMI

IDEALIZADO POR
Sally

ORIGEM
Locutora

TRILHA
Ocultista Mineradora

Locutora de uma rádio independente na Bahia, Izumi era uma pessoa animada que sempre quis viajar o mundo e explorar cada canto que pudesse alcançar. Em uma de suas primeiras aventuras, ela decidiu fazer uma trilha em meio à caatinga nordestina. Seu único erro foi ter perdido o caminho.

Depois de muito tempo tentando achar a trilha, Izumi passou por solo instável e despencou caverna adentro. Desesperada e ferida, ela buscou uma saída, mas cada passo a levava mais longe da superfície.

Sua salvação foi uma picareta estranha coberta por cristais que chamou sua atenção. Ao tocá-la, a jovem subitamente soube onde deveria ir. Desta forma, encontrou e, eventualmente, se juntou ao Parazit. Desde então, sua aparência vem mudando de maneira misteriosa.

LEONARDO FONTES

IDEALIZADO POR
THEMOONLIGHTERR

ORIGEM
RECEPTADOR

TRILHA
OCULTISTA INFECTADO

Apesar da boa educação e condição de vida que seus pais lhe proporcionaram, Leonardo nunca se sentiu amado. Tudo era uma disputa de quem fazia mais ou melhor. Desta forma, ele cresceu como um competidor, que não aceitaria ser nada menos que o melhor em tudo, e sem um pingo de compaixão.

Ele viveu boa parte da vida com essa mentalidade. Fez rivalidades desnecessárias que nunca o levaram a lugar algum e outras que só causaram problemas. Mesmo depois de conhecer sua melhor amiga, Teresa, que fazia de tudo para exercer uma boa influência no menino, sua obsessão não enfraqueceu.

Juntos, os dois descobriram a existência do Paranormal e entraram para a Ordem, onde foram bem recebidos e receberam o treinamento necessário. Mesmo em meio a pessoas que buscavam tornar o mundo um local mais seguro, Leonardo não estava disposto a sacrificar-se pela causa e não escondia isso de ninguém.

Não demorou muito para ele notar que já não era mais bem-vindo na Ordem. A gota d'água foi quando Teresa se afastou dele. Se ninguém estava disposto a aceitá-lo como ele era, Leonardo não fazia questão de estar lá.

Quando conheceu o Æther, ele viu uma oportunidade de criar o próprio negócio. Qualquer um que se juntasse a ele seria obrigado a adaptar-se, não o contrário. Leonardo, agora conhecido como Fonte, passou, então, a traficar criaturas paranormais no Submundo Ocultista. Se não seria bem-vindo em organizações que lutavam contra o Paranormal, ele dificultaria suas vidas o máximo que pudesse.

Ele foi contatado pelo Parazit e convidado a se juntar ao culto. Em sua primeira visita à sede, ele já iniciou seu processo de parasitismo como forma de comprovar sua dedicação. Em meio a tantos outros membros cruéis, Leonardo sentiu-se livre para aproveitar as rivalidades nem um pouco saudáveis do ambiente.

A natureza de sua posição permite que ele passe longos períodos fora do culto. Ele nota a inveja de seus colegas e faz comentários sobre o mundo exterior quando volta para a sede para provocar os demais. Sempre incitando brigas, Leonardo prospera em meio ao caos e à discórdia.

Mesmo ciente de que provavelmente é odiado pela maioria dos membros do Parazit, ele não se impede pois sabe que seu papel é importante para o futuro do culto. Leonardo abusa de seus privilégios e dos outros. Ele construiu uma base sólida no Submundo Ocultista de forma que sua influência lhe permite fazer o que quiser. E que se explodam as consequências.

RELAÇÃO ENTRE NPCS

	Nikolai	Bianca	Sofia
Nikolai	X	Ele acredita que Bianca é o experimento mais promissor do culto. Não permite que ela seja ferida demais.	Gosta de fazer Sofia sofrer com a abstinência de Ambrósia.
Bianca	Pretende matar Nikolai por último quando destruir o culto. Ele deve assistir seu mundo queimando ao seu redor.	X	Sofia é mais uma vítima e quer poupá-la quando chegar a hora.
Sofia	Odeia Nikolai por ser o líder do culto, mas não teve muito contato com ele. Ela quer matá-lo com as próprias mãos.	Sente pena de Bianca e a vê como uma companheira aprisionada mesmo que nunca conversem.	X
Aisha	Ela odeia e sente repulsa de Nikolai e busca outros membros insatisfeitos para tentar destituí-lo da liderança.	Ela se sente próxima de Bianca pela similaridade com Thaís e sempre a observa de longe, evitando se apegar demais.	Ela não entende por que Sofia ainda não é parasitada.
Alenin	Nikolai é o único no culto que considera um amigo e confia cegamente em sua capacidade de liderança.	Acha a relação de Bianca com os Vermes curiosa e fica incomodado por isso. Ele nunca baixa a guarda perto dela.	Ele está cansado de ouvir o choro de Sofia ecoando pelos túneis.
Ceverino	Vê Nikolai como figura etérea por ter sido o primeiro ser humano a sobreviver o parasitismo de um Verme.	Protege Bianca assim como um dos Vermes e a vê como uma criatura sem sentimentos pronta para ser estudada.	Já escolheu um Verme para parasitar Sofia um dia.
Ivan	Duvida da capacidade de liderança de Nikolai, mas não tem vontade de assumir em seu lugar se necessário.	Ele vê Bianca apenas como objeto de estudo e não fala com ela para não se permitir tratá-la como humana.	Não vê valor em Sofia já que ela não é parasitada por um Verme.
Leonardo	Observa Nikolai todos os dias em busca de pontos fracos para, um dia, usá-los em uma tentativa de golpe.	Nunca entendeu o que Bianca está fazendo no Parazit e gostaria de matá-la para evitar sua presença perturbadora.	Vê Sofia como prova do sucesso do culto e "brinca" que ela é seu pet.

Cada espaço da tabela representa o que o NPC da linha pensa sobre o NPC da coluna

ПАРАЗИТ

Aisha	Alenin	Ceverino	Ivan	Leonardo
Sabe que Aisha tem planos para destruí-lo e observa seus passos.	Vê Alenin como o músculo por trás de Ivan e não se importa com ele.	Às vezes se pergunta por que permitiu que esse miserável vivesse.	Só confia em Ivan pois sabe que compartilham objetivos.	Planeja todo dia como matar esse insolente da forma mais dolorosa.
Despreza seus olhares curiosos e quer fazê-la sofrer como os Vermes.	Não entende os motivos de Alenin para fazer parte do culto.	Ela vê Ceverino como o oprimido que quis tornar-se o opressor.	Acha seus experimentos tão desprezíveis quanto a sua aparência.	Quer acabar com Leonardo assim que possível, ele não merece viver.
Vê um pingo de humanidade em Aisha que se esvai mais a cada dia.	Alenin lhe parece a pessoa mais perigosa por saber usar armas de fogo.	Ceverino já foi humano, mas está muito longe disso atualmente.	Ivan é mais uma velho descompensado que está fazendo hora extra.	Acha Leonardo previsível e cansativo de se ter por perto.
X	Sente que Alenin é o mais acessível dos fundadores e fica por perto dele.	Evita Ceverino sempre que pode por ele a lembrar demais de seu pai.	Evita Ivan para impedir que as disputas de ego aconteçam.	Ela acredita que Leonardo é a pessoa mais arrogante que já viu.
Acredita que Aisha sempre causa os próprios problemas.	X	Nunca gostou de Ceverino, mas sabe que ele é um membro valioso.	Confia em Ivan, mas não aguenta mais ouví-lo falar sobre ciência.	Acha Leonardo instável e quer se livrar dele o quanto antes.
Sempre se imagina quebrando os ossos de Aisha com as próprias mãos.	Não confia em Alenin e fica sempre em alerta por perto dele.	X	Admira os feitos de Ivan mas acha que ele é arrogante demais.	Suspeita que Leonardo o evite de propósito e quer provar a teoria.
Ele vê Aisha como a cobaia perfeita por seu parasitismo harmonioso.	Admira a furtividade de Alenin mesmo com seu Verme acoplado.	Ele considera Ceverino uma monstruosidade, sua pior criação.	X	Se diverte com o ego inflado de Leonardo e suas confusões.
Ele gosta dos Carmin mas acha Aisha sentimental demais	Queria que Alenin apontasse sua arma mais para o chão e menos para ele.	Acha Ceverino o ser mais tenebroso que já viu e evita olhar para ele.	Acha que Ivan é inteligente, mas que falta ele ser mais esperto.	X

Cada espaço da tabela representa o que o NPC da linha pensa sobre o NPC da coluna

Origens

ADORADOR

Você é apegado a uma forma dogmática de crença e acredita que ela tem as respostas para todas as perguntas. Isso nem sempre é verdade, mas você só lembra de quando era o caso.

Perícias. Vontade e escolha uma perícia entre Religião ou Ocultismo.

Respostas da Fé. Você pode gastar 2 PE para substituir um teste de qualquer perícia originalmente baseada em Intelecto ou Presença por um teste de Religião ou Ocultismo (funciona apenas com a perícia que escolheu como perícia treinada dessa origem). Se mesmo assim falhar no teste, acredita que o resultado da falha é o que deveria acontecer, afinal sua crença nunca está errada.

AGENTE DE INTELIGÊNCIA

Você já fez parte de uma organização de inteligência como a C.I.A. ou a K.G.B., mas seu contato com o Paranormal deixou óbvio que os conflitos entre povos e nações são uma perda de tempo. Todos deveriam estar juntos contra o Outro Lado.

Perícias. Investigação e Tecnologia.

Técnicas Secretas. Apesar de ter saído da área, você ainda tem acesso ou se lembra de algo do passado. Esse algo é um poder de qualquer outra origem à sua escolha.

CALEJADO

Você já passou tempo demais lutando, viveu as piores batalhas e se superou todas as vezes, mesmo que desmaiasse de exaustão. Você se tornou o melhor dos guerreiros.

Perícias. Luta e Fortitude.

Persistência Inabalável. Seu corpo se nega a cair, sempre avançando em direção à luta. Ao entrar em *Morrendo*, você permanece consciente e agindo caso gaste 1 PE por rodada. No entanto, caso sofra, neste estado, uma quantia de dano igual ou superior à metade de seus PV, você morrerá instantaneamente.

GENETICISTA

Você já atuou como um especialista em genética médica, compreendendo a relação entre genes, hereditariedade, predisposição genética e saúde humana.

Perícias. Ciências e Medicina.

A Culpa é do DNA. Quando fracassa, você não se abala, pois sabe que incontáveis mutações genéticas fora do seu controle podem prejudicá-lo. Basta se esforçar mais e tentar compensá-las. Uma vez por cena, quando falha em um teste, apesar de ter que lidar com as consequências da falha, recebe 2 PE temporários, frutos da sua satisfação em ser racional frente aos problemas.

LOCUTOR

Você impressionava seus ouvintes, independentemente do meio, tirando o máximo de suas emoções e colocando-os na ponta da cadeira.

Perícias. Artes e Diplomacia.

Voz Energética. Ouvindo sua vez cheia de energia, qualquer um se sente mais capaz e confiante. Ouvindo sua vez cheia de energia, qualquer um se sente mais capaz e confiante. Uma vez por cena, você pode gastar 1 PE para fornecer 2 PE temporários para aliados em alcance médio que possam ouvi-lo

PRIMOGÊNITO

Você é o filho mais velho de uma tradicional linhagem de ocultistas. Em suas mãos estão as regalias de uma criação mística poderosa. Em seus ombros pesa a responsabilidade de carregar o futuro de sua família.

Perícias. Ocultismo e Vontade.

Sigilos de Conhecimento. Os estudos de sua linhagem lhe favorecem. Você pode gastar 2 PE para receber +5 em testes para identificar criaturas, rituais ou itens amaldiçoados. Você também recebe um poder paranormal à sua escolha cujos pré-requisitos deve cumprir. Por outro lado, ter tanta pressão sobre você custa caro e, uma vez por cena, seu primeiro gasto de PE custa o dobro.

TERRITORIALISTA

Você é uma pessoa extremamente apegada às suas coisas e seu espaço e fará o necessário para que tudo se mantenha em ordem.

Perícias. Tática e Percepção.

Minha Casa, Minhas Regras. Escolha 3 locais nos quais tenha passado muito tempo, como sua casa, universidade ou até seu trabalho. Nesses lugares, por conhecê-los tão bem, você recebe Visão na Penumbra e +5 em Investigação, Percepção e Tática. É possível trocar um deles por um novo ao gastar seu tempo fora da Ordem (Sobrevivendo ao Horror, página 94) e realizar um teste de Vontade (DT 25) para desapegar-se de um dos locais anteriores e poder seguir em frente. Caso um de seus locais escolhidos seja destruído, você entrará em *Enlouquecendo* e perderá 1d10 de Sanidade permanentemente (Vontade DT 35 evita ou 45 se estiver presente).

POST MORTEM

Você morreu, ou pelo menos é como descrevem seu estado de "quase morte". Nada retorna da Morte, mas, de alguma forma, você tem a oportunidade de corrigir seus erros.

Perícias. Fortitude e Vontade.

Já Sofri Pior. Após sua "quase morte", poucas coisas podem abalá-lo. Você pode, uma vez por cena, gastar uma reação e 3 PE para ignorar ou remover um efeito de insanidade ou medo que esteja sofrendo. Esse efeito varia, podendo ser uma condição (como *Abalado*), dano (como o dano mental de presença perturbadora) ou medo (como penalidades por um aliado morto).

Especial. Como regra opcional, a critério do mestre, o poder dessa origem pode ser recebido em jogo. Para isso, o personagem precisa ter iniciado dois turnos *Morrendo* na mesma cena, mas sobrevivido.

CULTISTA ARREPENDIDO: PARAZIT

Esta origem é uma subdivisão do *Cultista Arrependido* (Ordem Paranormal RPG, página 18), mantendo as perícias treinadas e perdas de Sanidade. Cultistas Arrependidos deste culto podem fazer parte de dois grupos diferentes, os Membros Ativos e os Ex-Parasitados.

Membros Ativos. Estes membros participavam ativamente do Parazit, envolvendo-se profundamente em suas atividades e costumes e sendo influenciados permanentemente pela presença do Paranormal. Quanto mais tempo o personagem passou dentro do culto, maior serão os benefícios e penalidades aplicados. Confira a tabela a seguir:

Tempo no Culto	Penalidades	Bônus
Até 1 Mês	-5 pontos de SAN	RD 2 e RD 3 Mental (cumulativas).
Até 1 Ano	-10 pontos de SAN	RD 2, RD 5 Mental (cumulativas) e +2 em Acrobacia, Atletismo e Fortitude.
Mais de 1 ano	Recebe apenas 1 de SAN em 5% de NEX e tem sua Presença diminuída em 1 ponto.	RD 5, RD 5 Mental (cumulativas), +1 em um atributo entre Agilidade, Força e Vigor e +2 em Acrobacia, Atletismo e Fortitude.

Ex-Parasitados. Aqueles que, independentemente de seus ideais e princípios, estavam envolvidos ao máximo com o Parazit. Experimentar o parasitismo não é um rito de iniciação do culto, mas é muito comum entre membros. Por sorte do destino (ou um infortúnio), suas experiências com os Vermes chegaram ao fim e os Ex-Parasitados carregam sequelas do período, mas também têm benefícios. Se foi parasitado por um Filhote, perde 2 de Sanidade e PV permanente, mas recebe RD 2 Mental e Sangue. Se foi por um Jovem, perde e recebe 5 em vez de 2. Além disso, recebem +5 em testes para resistir a efeitos advindos dos Vermes de Ith'rak e para resistir a qualquer tipo de controle mental.

Trilhas do Culto

Carcereiro

Combatente

Assim como um cão de guarda, você protege de forma inigualável aquilo que lhe foi ordenado. Seja de invasores ou de prisioneiros que tentam escapar, poucos são capazes de fugir de seu olhar atento ou escapar de seus golpes letais. Não importa o que tenha que ser feito para cumprir com seu cargo, enquanto o dinheiro estiver sendo depositado, você se manterá inabalável em sua função.

NEX 10% - Procurar e Capturar.

Escolha um alvo como objeto de sua atenção. Ele pode ser tanto um objeto/ser que quer proteger, ou alguém que não pode deixar fugir. Você recebe +5 em testes da Manobra para proteger o alvo ou para impedi-lo de fugir. A cada cena de interlúdio é possível trocar este alvo por outro em alcance curto. Além disso, você pode gastar 1 PE para receber +5 em um teste de Investigação ou Intimidação contra contra alvos que estejam tentando impedir ou atrapalhar seu trabalho. Caso esteja utilizando a regra *Tipos de Nocaute* (Guia Confidencial volume III, página 156), pode realizar a Imobilização como uma ação padrão em vez de completa.

NEX 40% - Pega Ladrão.

Quanto mais realiza seu trabalho, mais você se aprimora nele. Você passa a poder definir até dois alvos para a habilidade Procurar e Capturar e, enquanto estiver em alcance curto de pelo menos um deles, você recebe um bônus de +2 em Defesa. Caso esteja a mais de 30m de ambos seus alvos, você é capaz de gastar uma ação de movimento e 2 PE para se concentrar em buscá-los. Você recebe Faro e m bônus de +5 em testes de Sobrevivência para rastrear e também pode utilizar de seus conhecimentos e habilidades para prender aqueles que tentarem impedi-lo de fazer seu trabalho de forma que nunca o façam novamente.

Você pode gastar uma ação padrão e 1 PE para realizar um teste de Sobrevivência para utilizar uma corda, algema, fio metálico, arame enfarpado, ou qualquer objeto semelhante para prender um alvo. No entanto, ao fazer isso, sua vítima irá usar o resultado de seu teste como a DT para escapar e receberá uma das características a seguir.

» **Encaixe Desconfortável.** Você amarra a vítima de maneira desconfortável. Ela fica *Abalada* enquanto estiver presa.

» **Gravata Matadora.** Você sofre -10 na manobra para prendê-la, mas, caso consiga fazê-lo, a vítima deverá realizar um teste de Fortitude no início de cada rodada. Se falhar, ela ficará *Asfixiado*.

» **Material Reforçado.** O material do objeto utilizado é mais pesado e resistente. A RD do item aumenta em 5.

» **Nó Bem Feito.** Ao utilizar um material mais maleável, é possível fazer um nó mais complexo de ser desfeito. A RD do item diminui em 5, mas a DT para escapar aumenta no mesmo valor.

» **Produto Laminado.** Você utiliza um objeto com pequenas partes perfurocortantes, como arame farpado, pregos, lâminas, vidro quebrado e afins. A cada vez que o alvo falhar em um teste para escapar, ele sofre 2d10 de perda de PV.

NEX 65% - Buscando o Fugitivo.

Caso se afaste de seus protegidos, você fará de tudo para resgatá-los, mas manter a concentração torna-se mais difícil. Você pode ter três alvos por vêz. Enquanto estiver a mais de 90m de um deles, você recebe +2d20 em testes baseados em atributos físicos, mas recebe -1d20 em testes baseados em atributos mentais.

NEX 99% - Olhar Matador.

O olhar de um carcereiro é vigilante e perspicaz, e poucos conseguem se afastar dele. Você recebe +1 em Presença e qualquer ser que esteja adjacente a você deve realizar um teste de Vontade (DT Pre) ao tentar se deslocar. Se falhar, não será capaz.

GUARDA-COSTAS

COMBATENTE

Na luta contra o Paranormal, você sabe que existem vários agentes e civis que são de extrema importância. Não é uma questão de medir o valor da vida, mas reconhecer que cada um tem o seu papel. Alguns precisam estar vivos para terminar um ritual ou resolver um enigma, enquanto outros precisam protegê-los — você escolheu a segunda opção.

NEX 10% - VIP.

Você deve escolher um personagem (jogador ou NPC). Até a próxima cena de interlúdio, você deve protegê-lo. Se trair o VIP, desistir dele ou deixá-lo morrer, não pode usufruir dessa habilidade até o fim da próxima cena de interlúdio. Enquanto estiver na mesma cena que o VIP, você recebe RD 5, +10 PV temporários e uma ação de movimento adicional apenas para se aproximar dele. Além disso, se estiver adjacente ao VIP, pode gastar 1 PE como reação para sofrer um ataque que iria atingi-lo.

NEX 40% - Atrás de mim!

Enquanto estiver na mesma cena que o VIP, você recebe +2 em Defesa e testes de resistência. Além disso, você pode gastar 1 PE como reação para sofrer um ataque que iria atingir qualquer personagem adjacente a você, mesmo o alvo não sendo o VIP.

NEX 65% - Tá comigo, tá com Deus.

Se o VIP estiver na mesma cena que você, ele recebe RD 5, +2 em Defesa e testes de resistência, +10 PV temporários, e uma ação de movimento adicional apenas para se aproximar de você. Além disso, você não precisa mais gastar PE para sofrer ataques que atingiriam o VIP.

NEX 99% - Não no meu turno!

Enquanto o VIP estiver adjacente a você, ele não entra no estado de *Morrendo*. Qualquer dano que o mataria apenas zera seus pontos de vida e deixa-o *Inconsciente*. Ele só ficará *Morrendo* se você sair do lado dele ou não puder mais protegê-lo.

SIMBIONTE

COMBATENTE

Você tem uma ligação mais estável com os Vermes de Ith'rak, permitindo-os parasitar seu corpo sem muitos limites. Em troca, eles te transformam em um novo organismo.

Especial: Você precisa estar parasitado por dois Vermes de Ith'rak para escolher esta trilha.

NEX 10% - Um Único Ser.

Mesmo com menos de 4 de Vigor, você pode ser parasitado por dois vermes de forma "harmoniosa" e, em resultado 1 no teste ao evoluir 5% de NEX, sofre 1d6 de dano Mental em vez de sucumbir à criatura (muda para 1d10 em NEX 40% e 1d12 em NEX 65%). Além disso, você pode gastar uma ação de movimento e 3 PE para esconder totalmente as criaturas ou suas mutações até o fim da cena.

NEX 40% - Mutação Parasítica.

Você não sofre limitações de deslocamento por conta dos Vermes, se desloca normalmente enquanto furtivo, seu ataque desarmado causa dois dados adicionais de dano de Corte e, ao acertar um ser *Desprevenido*, o deixa *Debilitado* por 3 rodadas e *Sangrando* (Fortitude DT For deixa apenas *Sangrando*).

NEX 65% - Protegido por Ith'rak.

Escolha duas mutações adicionais de qualquer estágio dos parasitas. Ao perder 20% de seus PV totais, você pode gastar 5 PE para causar 1d8 x For de dano de Sangue em seres à sua escolha em alcance curto (Reflexos DT For +5 reduz à metade). Além disso, caso sofra um acerto crítico, você pode gastar uma reação e 3 PE para usar Fios de Sangue (página 54) contra quem te atingiu.

NEX 99% - Hospedeiro Perfeito.

Você não sofre mais penalidades de duas mutações que escolher. Além disso, pode gastar 10 PE para criar um ovo de Verme de Ith'rak em seu corpo, que choca após 2d4+2 cenas e age conforme suas ordens. Assim que o ovo eclodir, você perde 30 PV e fica *Exausto* até o fim da cena. Se ficar com 0 PV por conta disso, você morre automaticamente.

ANALISTA PARANORMAL

ESPECIALISTA

Para muitos, o Outro Lado é indecifrável, um caos maleável sem sentido, mas, para você, nada é impossível e, com tempo e atenção suficientes, as monstruosidades do Paranormal ficarão claras como a luz.

NEX 10% - Ciência do Desconhecido.
Toda conclusão começa com uma análise. Ao obter algum vestígio físico de uma criatura paranormal, como um pedaço de carne ou mesmo um objeto afetado por ela (sujeito a aprovação do Mestre), você pode gastar uma ação de interlúdio ou 3 ações completas para analisá-lo e descobrir características da ameaça. Faça um teste de Ocultismo ou Ciências (DT 15 +1 para cada 20 de VD da criatura). Se passar, sabe seu elemento principal, valor em uma perícia e uma de suas habilidades (como Percepção às Cegas, Cura Acelerada, Visão no Escuro, imunidade a um tipo de dano, etc.). Para cada 5 pontos que superar a DT, descobre uma habilidade ou perícia adicional à sua escolha.

NEX 40% - Estudo Elemental.
Você reuniu algumas informações de pesquisas passadas e encontrou certos padrões no comportamento do Outro Lado e suas manifestações. Ao usar a habilidade Ciência do Desconhecido para analisar uma criatura, você recebe, pelas próximas 2 cenas, alguns bônus contra ela, dependendo do seu elemento principal:

NEX 65% - Análise Oportuna.
Devido à imprevisibilidade do Paranormal, às vezes, é melhor pensar mais rápido que ele. Ao evitar um efeito ou ataque de criatura, pode gastar uma reação e 3 PE para entender seus movimentos e ações. Pelas próximas 3 rodadas, a cada vez que a ameaça errar um ataque ou efeito novamente, você recebe +2 na Defesa ou em testes de ataque contra ela (escolha a cada erro). Ao fim do período, os bônus se dissipam. Todos os bônus em testes de Estudo Elemental mudam para +10.

NEX 99% - Experiência de Campo.
Depois de tantos estudos, algumas monstruosidades já são previsíveis. Ao se deparar com uma criatura cuja morte ou resolução de Enigma de Medo presenciou anteriormente, você sofre dois dados a menos de sua Presença Perturbadora e recebe resistência a dano 10+Int contra seus ataques. Se ela também já foi alvo de Ciência do Desconhecido, sua margem de ameaça aumenta em 2 contra ela.

SANGUE: +5 contra testes de manobras (como agarrar ou derrubar) e +2 na Defesa contra ataques que envolvam socos ou garras (como a Pancada da Aberração de Carne ou as Garras de Sangue do Carente, sujeito a confirmação do Mestre).

MORTE: +5 em testes de resistência contra habilidades que envolvam lodo (como Vomitar Lodo do Escutado ou as Correntes de Lodo do Sempiternal, sujeito a confirmação do Mestre). A cada vez que sofrer dano de Morte por conta de ações da ameaça, recebe PEs temporários iguais ao seu Vigor.

CONHECIMENTO: +5 em testes de resistência contra habilidades que tenham como consequência uma condição mental. Se ficar *Perturbado* por conta da ameaça, recebe resistência a dano Mental 10.

ENERGIA: +5 em testes de resistência contra efeitos em área ou ações que afetam múltiplos seres (como a Autodestruição do Anárquico Descontrolado ou o Grito de Desespero da Sukkalgir). Se a criatura se mover de forma extremamente rápida, por exemplo, por meio de um teletransporte ou investida, você pode realizar um ataque como reação logo após ela.

ASCENÇÃO VERMINOSA

OCULTISTA

Você foi escolhido a dedo para esse papel. Você faz parte da história dos Vermes de Ith'rak e é o instrumento perfeito para que eles alcancem seus objetivos. Depois de entrar em contato com um Verme Fetal, que foi tirado do ovo antes do que devia, sua vida mudou completamente.

Especial: Essa trilha pode ser obtida durante o jogo apenas depois de um encontro com um Verme Fetal. Ela substitui a trilha que o personagem possuía, mas mantendo a habilidade de 10% anterior. Essa trilha não pode ser obtida depois dos 21 anos ou por personagens parasitados. O personagem que adquirir deve ser considerado puro pelos Vermes (a critério do Mestre).

NEX 10% - Herdeiro do Trono. Você recebe +5 em testes para resistir aos efeitos causados por Vermes (incluindo Ambrósia) e consegue se comunicar com qualquer um deles que esteja a até 60 metros de você. A cada habilidade que recebe desta trilha, o alcance aumenta em 10 vezes. Parte do seu cérebro é possuído pelo Verme e, por isso, sempre que *Dormir* (Ordem Paranormal RPG, página 92), você perde uma quantia de Sanidade igual a metade dos PE que recuperou.

NEX 40% - Formação Parcial. Você consegue gerar embriões. Gaste uma ação de movimento e 2d4 PV para criar um embrião, moldando-o a partir de seu sangue. É possível implantá-lo em um ser ao tocá-lo, com um teste de Enganação (contrário à Percepção ou Reflexos do alvo) ou com um teste de manobra.

Um alvo infectado, durante os próximos 3 dias, servirá como uma extensão dos seus sentidos. Ao gastar 2 PE, você poderá, até o fim da cena, ver o mesmo que o alvo, desde que ele esteja dentro do alcance de sua comunicação com os Vermes.

NEX 65% - Geração Completa. Você pode gerar Vermes Prematuros (ver Expelir Vermes, página 71, para estatísticas das criaturas). Ao usar a habilidade Formação Embrionária, você pode gastar +3d6 PV e 3 PE para gerar um ovo dentro do alvo (veja a página 65). Após o ovo ser implantado, ele irá se acoplar em seu interior, crescendo lentamente (Fortitude DT Pre destrói o ovo antes que possa se acoplar). Alternativamente, você pode, ao sofrer dano, criar Vermes Prematuros da sua dor. Gaste uma reação e 2 PE + 1 PE para cada 10 de dano que sofreu para gerar um Verme Prematuro com o mesmo valor de PV que o dano que você sofreu.

NEX 99% - A Coroação Sangrenta. Seu corpo e mente estão prontos, você se torna a Matriarca (página 70). É possível resistir a isso no início de cada dia com um teste de Vontade (DT 25 +1 por semana anterior). Enquanto passar neste teste, você receberá +5 na DT de rituais de Sangue, +1 em Presença, Faro (alcance longo), RD 20 a Sangue e vulnerabilidade a Conhecimento.

Um personagem com a trilha Ascenção Verminosa tem vislumbres do passado dos Vermes e de Ith'rak em sonhos e, após NEX 65%, alucina enquanto acordado.

INFECTADO

GERAL

Assim mesmo, a contínua expansão de nossa atividade desafia a capacidade de equalização das direções preferenciais no sentido do problemas, uma vez que a complexidade dos estudos efetuados possibilita uma melhor visão glparadigmas corporativos.

NEX 10% - Anticorpos.

Seu corpo possui mais anticorpos que o normal e consegue reagir de forma mais eficiente e rápida. Ao usar a ação de interlúdio Dormir, você soma seu Vigor ao Limite de PE para contabilizar os PV e PE recuperados. Além disso, ao sofrer uma Doença ou Veneno, pode gastar 1 PE para receber +20 no teste de resistência.

Graças aos seus anticorpos extremamente sensíveis, você sempre sabe se alguém está doente ou envenenado em alcance médio e pode gastar 3 PE para saber quem está sendo afetado e a Doença ou Veneno. Por fim, quando um Verme de Ith'rak (página 52) se acoplar a você, ele fornece duas mutações de categoria Filhote.

NEX 40% - Adaptação Congênita.

Seu corpo é capaz de se desenvolver paranormalmente a partir de experiências extremas. Ao ser bem-sucedido em um teste de resistência contra um veneno ou doença, você se adapta a ele, recebendo, permanentemente, +2 em testes para resistir a ele. Quando isso acontecer, você pode gastar 4 PE para inverter o efeito da doença ou veneno até o fim da cena, tornando em bônus todas as suas penalidades. Caso ele cause dano, você irá recuperar PV naquele valor, caso te torne *Fraco*, irá receber +20 em vez de sofrer -20. A critério do Mestre, outros efeitos podem ser adquiridos por essa adaptação. Além disso, enquanto for parasitado por um Verme de Ith'rak, o espaço ocupado por ele diminui em 1 e a rolagem de dado para definir se você sucumbe ou não à criatura ocorre a cada 10% NEX ao invés de a cada 5% NEX.

NEX 65% - Consumação Insidiosa.

Você é capaz de absorver a resiliência corporal dos demais a partir de seu sangue. Quando matar um ser, com uma Ação Padrão, pode tocar uma ferida do alvo para absorver suas células. Ao fazer isso, você deverá gastar PE conforme o tamanho do alvo. Para alvos minúsculos, o gasto é de 1 PE e, para cada categoria de tamanho acima desta, o gasto aumenta em +1 PE. Ou seja, uma criatura Enorme requer um gasto de 5 PE.

Você recupera PV conforme o tamanho do alvo, 5 PV para minúsculo, 10 para pequeno, 15 para médio, 25 para grande, 35 para Enorme e 50 para Colossal. Caso sejam criaturas paranormais, você recebe 2 de RD ao elemento dela para cada PE gasto na absorção. Este bônus permanece pelas próximas 1d4+1 cenas. Além disso, você sofre apenas 1d12 pontos de dano de Sangue ao ativar uma habilidade proveniente de um Verme.

NEX 99% - Contágio.

Você é capaz de expelir seus anticorpos para outros seres. Com uma ação padrão, pode gastar 1 PE e 1d8 PV para curar um ser adjacente em 3d6 PV. Você pode aumentar este gasto em +1 PE e +1d8 PV (limitado por seu Vigor) para aumentar a cura em +3d6 PV. Adicionalmente, caso faça isso enquanto está sob efeito de uma doença ou veneno, irá transmiti-la junto (com a DT mudada para sua DT de Vig).

Se tiver transformado esta doença em uma Adaptação Congênita, pode gastar +3 PE para que transmita os bônus para o alvo ao invés dos malefícios da doença/veneno. Um ser afetado por essa cura 5 vezes ou mais dentro de 24h consegue realizá-la uma vez em outro alvo. Depois disso, precisa ser curado o dobro de vezes para fazê-lo novamente. Por fim, uma vez por cena, você pode gastar PEs igual ao seu Vigor para não sofrer, até o fim dela, as penalidades de uma habilidade adquirida pelo Verme.

MARCADO POR ITH'RAK

GERAL

Ao contrário de muitas vítimas dos Vermes de Ith'rak, você usa-os com convicção e busca uma conexão intensa e todo o potencial de seu precioso sangue alaranjado.

Especial: Você precisa estar parasitado por um Verme de Ith'rak para escolher esta trilha.

NEX 10% - Sangue do Meu Sangue.
Você recebe resistência a Sangue 5 e uma mutação adicional do parasita filhote. Além disso, você pode gastar uma ação de interlúdio e 3 PE para atacar a si mesmo (crítico automático) e produzir um frasco de Ambrósia com o próprio sangue. Ao usar a droga, você tem +2 em testes de Vontade contra seus efeitos colaterais, mas não pode mais ser estabilizado. Ao evoluir de NEX, você apenas sucumbe à criatura com três resultados 1.

NEX 40% - Néctar dos Vermes.
A resistência a Sangue muda para 10 e você recebe uma mutação adicional do parasita filhote e uma do jovem. Ao usar Ambrósia, qualquer condição dos efeitos colaterais dura 1 rodada a menos e seus efeitos benéficos passam a ser acumulativos a cada estágio.

NEX 65% - Parasita Amigável.
Você não sofre mais restrições de itens ou deslocamento por conta do Verme e recebe uma mutação adicional de qualquer estágio. Além disso, você pode gastar 5+Vig PE e duas ações de interlúdio para retirá-lo do seu corpo. Enquanto manter o parasita desacoplado, você fica *Fraco* e *Vulnerável*, a criatura não consegue parasitar outro ser e segue suas ordens de acordo com a ficha de seu estágio de vida. Acoplá-lo de volta gasta uma ação completa.

NEX 99% - Mutualismo.
Você recebe uma mutação adicional de qualquer estágio. Ao usar Ambrósia, recebe as habilidades do Verme Fuga Instintiva e Emboscada Fugaz (página 54) por 3 rodadas. Além disso, recebe a ação Chicotes de Sangue ou Fios de Sangue (escolha uma) e pode usá-la gastando 4 PE.

MINERADOR

GERAL

Assim como o tempo é cíclico e uma espiral é perturbadoramente repetitiva, a Morte também pode reproduzir o que já se viu antes. Você é fruto dessa repetição. Você é o próximo minerador, querendo ou não.

Especial: para escolher esta trilha, o personagem precisa ter tido contato com a entidade de Morte.

NEX 10% - Ajudante de Ferreiro.
Como se as informações fossem enfiadas em sua cabeça por memórias que não são suas, você recebe treinamento em Profissão (ferreiro) e Profissão (minerador). Você pode usar a Profissão (ferreiro) em testes para fazer armas, munições e proteções, e pode usar a Profissão (minerador) em testes para fazer explosivos, munições e consumíveis. Além disso, recebe proficiência com todas as armas corpo a corpo e seu dano com elas aumenta em um passo.

NEX 40% - Físico Trabalhado.
Mesmo sem treinar, seu corpo parece assumir memórias físicas sobrenaturais. Sua pele se torna cinzenta, seus olhos escurecem e você recebe +1 em Força. Além disso, enquanto estiver no subterrâneo, recebe visão na penumbra, +5 em testes de Percepção e Sobrevivência e, uma vez por cena, pode gastar 1 PE para receber +10 pontos de vida temporários.

NEX 65% - Espiral Passada.
Sua pele é marcada por linhas pretas e memórias se misturam com seus sonhos e pesadelos. Você recebe +5 em testes de Profissão (ferreiro) e Profissão (minerador), proficiência com todas as proteções e seu dano com armas corpo a corpo aumenta em mais um passo.

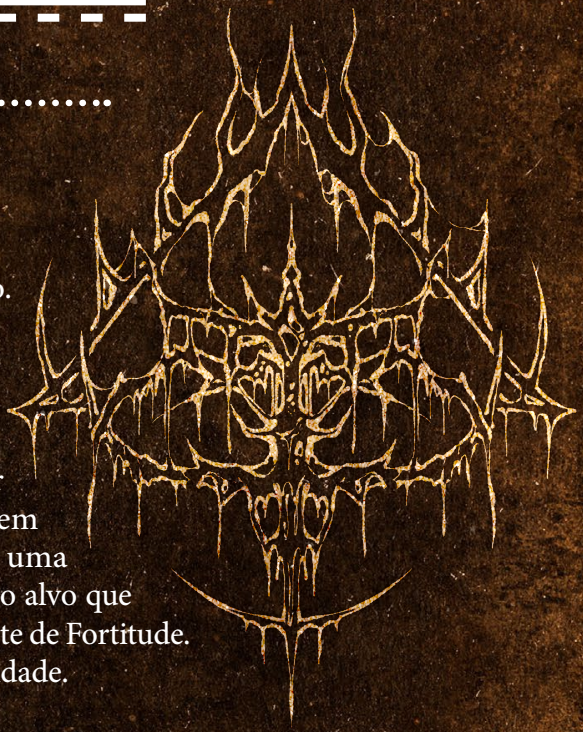
NEX 99% - Desmembrador.
Você revive memórias onde causou ferimentos horríveis. Armas corpo a corpo usadas por você têm margem de ameaça aumentada em 2 e multiplicador de crítico aumentado em x1. Além disso, ignora qualquer efeito que torne o alvo de seus ataques corpo a corpo imune a danos críticos (exceto imunidade a dano).

RITUAIS

COAGULAÇÃO TÓXICA

SANGUE 1

Execução: Movimento **Alvo:** Você
Alcance: Pessoal **Duração:** Cena



Seu sangue se torna tóxico e tão corrosivo quanto ácido. Sempre que um ser adjacente lhe causar dano, ele sofre 1d6 de dano de Ácido. Outros usos criativos como derreter um cadeado com o sangue ficam a critério do Mestre.

Discente (+2 PE): O dano muda para 1d10.

Verdadeiro (+5 PE): O seu sangue evapora ao entrar em contato com o ar, transformando-se em uma nuvem tóxica. Após sofrer dano, você recebe camuflagem por uma rodada (caso não se desloque) e, além do dano causado no alvo que lhe atingiu, todos os seres adjacentes devem realizar um teste de Fortitude. Se falharem ficam *Enjoados* por uma rodada. Requer Afinidade.

INÓCULO SANGUÍNEO

SANGUE 2

Execução: Padrão **Alvo:** Você
Alcance: Pessoal **Duração:** Instantânea

Você estimula seu fluxo sanguíneo, tornando-o quase incontrolável, como se estivesse vivo e tentando a todo momento escapar de seu corpo. O sentimento permanece até que a camada mais fina da epiderme em seu antebraço se rompe, liberando diversos jatos de sangue que se entrelaçam, formando um enorme chicote. Realize um teste de ataque à distância contra um ser em alcance curto. Caso o acerte, ele sofre 3d10+6 de dano de Sangue (crítico 19/x2). Diferente dos demais rituais, este gasta PV em vez de PE, com um custo de 6 PV para ser utilizado. Apenas seres que possuem ligações com Verme de Ith'rak ou usuários de Ambrósia podem aprender este ritual.

Discente (+4 PV): Adiciona resistência (Fortitude anula). O sangue passa a ser expelido por toda a parte superior de seu corpo em um banho de sangue. Em vez do chicote, todos em um raio de 6m sofrem 2d10+4 de dano de Sangue e ficam *Lentos* por 1d3 rodadas.

Verdadeiro (+9 PV): A duração muda para sustentada (gaste 3 PV no início de cada rodada em vez de 1 PE). Uma vez por rodada, você pode gastar uma ação padrão para reproduzir o efeito da versão discente deste ritual ou uma ação de movimento para reproduzir a versão base.

EXANTEMA PURULENTA

SANGUE 3

Execução: Padrão
Duração: Cena
Alcance: Pessoal
Resistência: Fortitude Anula
Área: Emanação de 36m

Você tenta convocar o próprio elemento de Sangue a partir de seu corpo, que se manifesta como dezenas de erupções cutâneas severas que emergem de sua pele. Das feridas, responsáveis por uma dor descomunal, surge uma névoa alimentada pelo seu desespero. Você sofre vulnerabilidade a dano até o fim da cena e perde 2d6 PV. Todos na área sofrem os efeitos de consumir Ambrósia (página 61), como se usassem a droga no início de cada rodada. Caso utilize o ritual em um local fechado, ele reproduz o mesmo efeito de neblina e todos na área sofrem vulnerabilidade a dano de Morte e devem realizar um teste de Fortitude. Se falharem, ficam *Asfixiados*.

Por fim, cada ser que falhar na resistência deve rolar 1d4 e comparar o resultado com a tabela a seguir.

Resultado	Efeito
1	Nada acontece.
2	O pó adentra o interior dos pulmões do alvo, tampando parte de seus Brônquios. Sofre -2 em testes de Fortitude por 1d4 horas.
3	A névoa entra no olho do alvo, criando uma grande irritação. O deixando *Cego* por 1d4 rodadas.
4	Um ovo de Verme Ith'rak irá se originar no interior do ser, que crescerá e em 1d4 dias irá eclodir, revelando um filhote.

Discente (+4 PE): A Emanação aumenta para 90 metros. O gás torna-se tão denso e erosivo que ignora qualquer tipo de sistema de filtragem e todos na área sofrem 1d12 pontos de dano Químico no início de cada rodada. Caso um alvo fique *Cego* por conta do gás, a condição é permanente. Requer 4° círculo.

Verdadeiro (+9 PE): Após os seres saírem da área de efeito do ritual, o corpo deles criará suas próprias erupções cutâneas, recriando o ritual após 1d4 horas. Os seres atingidos por esta nova emanação também sofrem os efeitos da versão Verdadeira do ritual. Requer 4° círculo e afinidade.

CRIA DE ITH'RAK

SANGUE 4

Execução: Movimento **Alvo:** Você
Alcance: Pessoal **Duração:** Cena

A partir de uma conexão entre seu corpo e os Vermes Ith'rak, você criou uma afeição quase simbiótica com eles. Ao usar este ritual, suas mãos e pés se modificam, assemelhando-se a garras. Você recebe +6m de deslocamento e deslocamento de escalada igual ao normal. Além disso, seu corpo cria duas garras que se projetam de sua coluna vertebral, parecidas com as das criaturas. Uma vez por rodada, você pode gastar 2 PE para realizar um ataque com uma delas ou 3 PE para dois ataques, um com cada garra. Elas são armas naturais com alcance de 4,5 metros, causam 2d12 de dano de Sangue (crítico 18/x3) e um ser atingido por um crítico fica *Fraco* (condição cumulativa até chegar em *Debilitado*). Por fim, as garras podem empunhar itens e receber bônus de armas, no entanto, não são capazes de usar armas em combate. Apenas seres que possuem ligações com Vermes de Ith'rak e usuários de Ambrósia podem aprender este ritual.

Discente (+5 PE): A execução muda para padrão. Um ferrão também se projeta e funciona da mesma forma que as garras, mas seu dano é de 3d10. Um ataque com ambas garras e o ferrão gasta 5 PE. Um ser atingido por um crítico do ferrão sofre os efeitos colaterais negativos do primeiro estágio da Ambrósia (Vontade DT igual ao ataque evita). A cada vez subsequente que for atingido, o estágio é aumentado em I.

Verdadeiro (+10 PE): O alcance muda para curto e o alvo para seres escolhidos. Todos na área recebem afinidade com os Vermes. Requer afinidade.

TEMPO DISTORCIDO

MORTE 1

Execução: Completa **Duração:** Cena
Alcance: Curto **Resistência:**
Alvo: 1 ser Vontade Anula

Você desacelera a percepção de tempo do alvo, fazendo cada ação ser mais lenta. O alvo tem direito a apenas um turno a cada duas rodadas. Ao realizar suas ações, poderá refazer o teste de resistência e anular o ritual caso passe.

Discente (+5 PE): A duração muda para sustentada e em vez do normal o alvo tem direito a apenas um teste de resistência. Se falhar, a duração de cada uma de suas ações aumenta em um passo (completa para uma rodada, padrão para completa, etc). Reações não são alteradas. Requer 3° círculo.

Verdadeiro (+9 PE): O alvo muda para seres escolhidos no alcance. Requer 4° círculo.

ENTROPIA COMPARTILHADA

MORTE 2

Execução: Padrão
Duração: Sustentada
Alcance: Médio
Resistência: Fortitude Anula
Alvo: Seres na área

Cria uma área entrópica, rachando o piso e fazendo lodo transbordar, apodrecendo a vegetação do local em formas espirais ou semelhantes. Todos dentro dessa área compartilham a mesma experiência do tempo. Cada ser possuirá o mesmo número de ações por turno daquele com menos ações (efeitos que diminuem ações só serão aplicados no início da rodada subsequente). Se um ser possuir apenas uma ação padrão, todos terão somente esta ação em seus turnos, independente de qualquer efeito. Seres podem, no início de seus turnos, refazer o teste de resistência. Se passarem, suprimem o efeito por 1 rodada. Fazer isso duas vezes seguidas fornece imunidade ao ritual por uma cena.

Discente (+3 PE): Muda o alcance para extremo.

Verdadeiro (+12 PE): O alvo muda para seres escolhidos. Em vez do normal, o inverso ocorre. Todos passam a possuir o mesmo número de ações daquele que possuir a maior quantidade de ações (ele deverá sempre ser o primeiro a agir na rodada). Requer 4° círculo e afinidade.

REUNIÃO PARANORMAL

MORTE 3

Execução: Completa
Duração: Instantânea
Alcance: Médio
Resistência: Vontade Anula
Alvo: Seres no alcance

Você arranca parte da energia de diversos seres, usando seus potenciais para benefício próprio. Todos em alcance médio perdem 1d4 PE e você recebe, até o fim da cena, o somatório desses PE em PE temporários. Você recebe 1d4 PE mesmo de seres que não possuam PE.

Discente (+4 PE): Aumenta a quantidade de PE perdida para 2d4.

Verdadeiro (+9 PE): A resistência é eliminada. Caso tire 8 nos dados, os alvos ficarão *Alquebrados* até o fim da cena. Requer NEX 99%.

DESENHO PÚTRIDO

MORTE 4

Execução: Completa **Alvo:** 1 criatura
Alcance: Médio **Duração:** Sustentada

Ao empunhar um livro, você expele lodo de seus dedos e forma um desenho em suas páginas. Colocando-o no chão e abrindo espaço ao seu redor, surge dele uma criatura baseada no desenho. Faça um teste de Artes, o resultado será a Defesa da criatura e os PV dela serão 5 vezes este valor. Todos os testes da criatura são feitos rolando 3d20 + metade do valor que você adquiriu neste teste.

A criatura possui seu próprio turno e ações, mas tentará auxiliar seu criador. Uma vez por rodada, ela pode realizar um ataque contra um ser adjacente, com dano 3d10 + sua Presença de um tipo entre Corte, Impacto, Morte, Perfuração e Químico. Seu tamanho (de Minúsculo a Enorme) e tipo de deslocamento são definidos de acordo com a criatura desenhada (um desenho pequeno com asas, por exemplo, gera uma criatura de tamanho proporcional e com deslocamento de Voo). Para deslocamento de Escavação ou Voo, ela se moverá 3m para cada 15 pontos adquiridos no teste. Para demais tipos de deslocamento, ele será 3m para cada 10 pontos. Ao atingir 0 PV, ou caso deixe de sustentar o ritual, ela explode em lodo e o terreno em alcance curto torna-se difícil. Para cada 1,5m que um ser andar nele, perde 1 de PE, PV e SAN.

VIBRAÇÕES SENSORIAIS

CONHECIMENTO 1

Execução: Padrão **Alvo:** 1 ser
Alcance: Veja texto **Duração:** Cena

Com esse ritual, você pode mimetizar o método de comunicação dos Vermes de Ith'rak e emitir e receber mensagens telepaticamente. Caso escolha receber, receberá qualquer mensagem transmitida por um dos Vermes até o fim da cena, desde que esteja em seu alcance de comunicação. Ao transmitir, deve escolher um alvo em alcance médio. Você pode enviar uma mensagem de até 20 palavras e se o alvo for uma pessoa, fica *Confuso* por uma rodada (Vontade DT 20 evita).

Discente (+2 PE): Aumenta o alcance para extremo, a DT do teste de Vontade do alvo para 25 e o máximo de palavras para 100. Além disso, o alvo sofre 2d6 de dano de Conhecimento.

Verdadeiro (+5 PE): Alvo muda para seres escolhidos. Requer afinidade.

SESSÃO DO CULTO

CONHECIMENTO 2

Execução: Completa **Alvo:** Filhotes de Vermes Ith'rak
Alcance: Extremo **Duração:** Instantânea

Você reescreve a presença dos filhotes de Vermes Ith'rak na área, incluindo os que estão em ovos. Eles são transportados para um ponto em alcance curto à sua escolha e priorizam atacar quem não tem ligação com o Parazit. Se for membro do culto, você e mais 2 seres que escolher não são atacados. Para aprender este ritual é necessário ser do Parazit. Vermes tirados de seus ovos por este ritual causam dano de Conhecimento em vez de Sangue. Você perde 1d4 de Sanidade por cada criatura transportada que morrer.

Discente (+5 PE): Muda o alcance para 900m e o número de seres que não serão atacados para 5. Requer 3° círculo.

Verdadeiro (+9 PE): Muda o alcance para 10km, o número de seres que não serão atacados para 10. Requer 4° círculo.

PROJEÇÃO ASTRAL

CONHECIMENTO 3

Execução: 1 minuto **Efeito:** Um espectro seu
Alcance: Ilimitado **Duração:** Sustentada

Para utilizar este ritual, é preciso ter seu símbolo tatuado de forma permanente em seu corpo e ter acesso a uma superfície reflexiva criada a partir de um corpo d'água, como uma bacia ou lago. Ao submergir sua cabeça na água, seu corpo é projetado como um espectro a partir de um espelho, à sua escolha, no qual você já foi refletido. É possível manter-se desta forma enquanto mantiver o fôlego. Nesse estado, seu corpo se apresenta como amontoados de rabiscos, apenas um desenho da realidade. Você não é capaz de interagir com outros seres, mas pode manipular objetos ao realizar um teste de Vontade (DT 20 +5 para cada espaço que o item ocupar). Se o espectro for atingido por qualquer efeito que cause dano, o ritual se encerra.

Verdadeiro (+4 PE): A duração muda para cena e o espectro recebe +15 em Furtividade. Requer afinidade.

CHAMADO DE ITH'RAK

CONHECIMENTO 4

Execução: Padrão
Alcance: Médio
Alvo: 1 pessoa
Duração: 1 rodada
Resistência: Vontade Anula

Ao cruzar olhares com seu alvo, o conjurador entra em um estado catatônico e fica *Inconsciente* até o fim de seu próximo turno. A mente do alvo é invadida por diversas informações brutais e pensamentos desesperançosos. Ele sofre 4d8 de dano de Conhecimento e deverá realizar um teste de Vontade. Se falhar, terá que escolher entre duas opções. Ser salvo pelo Parazit ou perecer para o elemento de Conhecimento.

Ao escolher a primeira opção, sucumbirá ao culto, tornando-se um Devoto de Ith'rak. Se escolher perecer para o Conhecimento, o alvo sofrerá 6d8 de dano de Conhecimento e ficará *Apavorado* e *Alquebrado*. Caso tenha falhado por 5 pontos ou mais no teste de resistência, se torna um *Lembrado* ("Ordem Paranormal RPG", página 243). Após acordar, o conjurador estará caído. Apenas seres que possuem ligações com os Vermes de Ith'rak ou usuários de Ambrósia podem aprender este ritual.

Discente (+5 PE): Muda o alvo para 2 pessoas e o dano de Conhecimento para 12d8. Requer afinidade.

Verdadeiro (+10 PE): Muda a execução para 1 minuto e adiciona o sacrifício de 1d12 de Sanidade permanente. No momento em que finalizar a conjuração deste ritual, todos que possam ver seus olhos serão afetados pelos seus efeitos, independentemente da distância que estiverem de você. Caso esta manifestação seja registrada por algum meio eletrônico, como câmeras digitais, de vídeo ou de segurança, todos que verem a imagem também sofrerão os efeitos do ritual. Requer 99% de NEX e afinidade.

DEVOTO DE ITH'RAK

Você está permanentemente sob efeito da condição *Fascinado*, mas é capaz de agir para realizar as ordens dadas pelo conjurador do ritual Chamado de Ith'rak que o tornou um Devoto. A cada dia neste estado, você pode realizar um teste de Vontade (DT igual a do ritual +2 por dia). Se passar, retomará sua consciência naquele dia e, se passar em dois dias seguidos, se livrará deste estado, mas perderá 2d10 de sanidade permanente. Ao passar 7 dias seguidos nesse estado, você perde totalmente sua autonomia, tornando-se uma ferramenta do culto. Enquanto estiver sendo controlado, você só poderá utilizar habilidades que o conjurador tenha visto serem utilizadas por você ou que por algum motivo saiba que você possui.

LIGAÇÃO GRAVITACIONAL

ENERGIA 1

Execução: Movimento **Alvo:** 1 superfície e 1 ser
Alcance: Toque **Duração:** Cena

Você estabelece uma ligação gravitacional entre um ser e uma superfície. Enquanto estiverem em contato, ele poderá mover-se com seu deslocamento padrão, independentemente do tipo de superfície. Alternativamente, pode usar o ritual como uma reação para se prender a uma superfície adjacente (exceto o solo) enquanto estiver caindo (reduzindo o dano à metade).

Discente (+2 PE): Adiciona resistência (Fortitude Anula). O alvo é preso à superfície, ficando *Imóvel*. Ele pode gastar uma ação de movimento para refazer o teste de resistência.

Verdadeiro (+5 PE): Muda a execução para padrão, a duração para dia e o alvo para um ser. Durante o ritual, o alvo pode mover-se em qualquer superfície normalmente. Requer 2° círculo.

BARREIRA LUMINOSA

ENERGIA 2

Execução: Reacão **Alvo:** Um efeito que afete uma área e possua DT para ser resistido.
Alcance: Curto **Duração:** Sustentada

Você cria um escudo luminoso de 3 camadas para refratar um efeito. Coloque o escudo em um ponto na área do efeito. Todos que tiverem o escudo entre eles e o ponto de origem do efeito recebem os bônus indicados. O adversário causador do efeito faz um teste de Vontade ou Ocultismo (DT 5 + 5 x seu Intelecto). Se passar, ignora 1 camada da barreira + 1 para cada 2 pontos que superar a DT. O número de camadas restantes define quanto do efeito é refratado, conforme a tabela. Resultados semelhantes não são cumulativos. Este ritual deve ser conjurado antes de testes de resistência.

Discente (+3 PE): Adiciona 2 camadas ao escudo.

Verdadeiro (+7 PE): Adiciona mais 4 camadas ao escudo. Requer afinidade.

Camadas	Resultado
1	A partir do ponto que o escudo é colocado, a área do efeito reduz pela metade.
2	Diminui a DT em 2.
3	Reduz o dano à metade.
4	Diminui a DT em 5.
5	Reduz o dano a 0.
6	Diminui a DT em 10.
7	O efeito é anulado.

TERAPIA DE CHOQUE

ENERGIA 3

Execução: Completa
Duração: Sustentada
Alcance: Toque
Resistência: Fortitude reduz à metade
Alvo: 1 ser

Você esfrega suas mãos repetidamente, utilizando a energia estática gerada para criar uma espécie de corrente elétrica que interliga as pontas dos dedos de sua mão. Ao utilizar este ritual, pequenas escarificações surgem a partir de seus dedos, que se assemelham a forma de um relâmpago, como se estivesse sendo marcado por uma Figura de Lichtenberg. A cada vez que o utilizar, estas cicatrizes irão brilhar em um tom forte de azul, enquanto crescem pouco a pouco, tomando os braços, tronco e por fim o corpo inteiro do conjurador. Um alvo atingido que falhe no teste de resistência também ficará com tais marcas, porém elas irão se iniciar a partir do ponto de contato entre o ritual e a pele dele. Você pode, como uma ação de movimento, tocar um alvo com ambas as mãos. Ele sofrerá 4d8 de dano de eletricidade. A cada resultado 8 que o alvo obtiver nessa rolagem, ele também sofrerá 1d8 de dano mental. Se sofrer qualquer valor de dano mental por conta deste ritual, o alvo deve realizar um teste de Vontade. Se falhar, fica *Confuso* por 1d4 rodadas. Alvos que carreguem uma grande quantia de objetos metálicos sofrem -5 em ambos os testes de resistência.

Alternativamente, você pode criar uma pequena Gaiola de Faraday em volta de um item que esteja empunhando. A gaiola permanecerá ativa durante 1 semana, protegendo o objeto. Todos que tentarem tocá-lo sofrerão os mesmos efeitos de ser um alvo do ritual. Entretanto, se um alvo passar no teste de resistência (a DT dele é aumentada em 5 neste caso), ele será capaz de ultrapassar a barreira pegando o objeto sem sofrer qualquer dano.

Discente (+4 PE): Aumenta o dano para 7d8 e, caso três ou mais dados tenham 8 como resultado, o alvo não tem direito a teste de Vontade e fica automaticamente *Atordoado* por 1d4 rodadas. As mesmas mudanças ocorrem na versão da Gaiola de Faraday. Requer 4° círculo.

Verdadeiro (+9 PE): Para cada resultado 8, o dano mental aumenta para 3d8. Na primeira vez que causar dano mental com este ritual, o conjurador recebe o valor causado em sanidade temporária. Na versão da Gaiola de Faraday, para cada 8 adquirido na rolagem de dano mental, a DT do teste de Vontade é aumentada em 1. Um ser que tenha falhado em resistir a este ritual 3 vezes ou mais, em qualquer uma de suas versões, deve, toda vez que sofrer seu efeito, realizar um teste de Vontade (DT igual ao ritual +1 por vez que realizou este teste). Se falhar, fica *Inconsciente*. Requer 4° círculo e afinidade.

CATUCADÃO

ENERGIA 4

Execução: Completa
Duração: 3 rodadas
Alcance: Pessoal
Resistência: Veja texto
Área: Emanação de 30m

Você sente o caos reinar na sua cabeça, uma torrente de energia paranormal jorra do seu corpo. Ao ativar este ritual, você cria uma zona de influência caótica ao seu redor. Dentro desta área, as leis da realidade se desdobram à sua vontade, alterando a percepção de todos os presentes e afetando seus corpos e mentes. Ao ativar o ritual, você recebe +20 em testes de Ocultismo e todos na área devem realizar um teste de Vontade. Caso falhem, sofrem 4d12 de dano mental e recebem -20 em testes de resistência contra rituais. No fim de cada rodada em que este ritual permanecer ativo, um efeito da tabela abaixo ocorrerá de acordo com o resultado da rolagem de 1d8:

Dado	Efeito
1	O ritual se encerra e você sofre 3d12 de perda de Sanidade.
2	A gravidade é invertida, todos na área começam a flutuar, ficando Desprevenidos. Seres capazes de voar não sofrem esse efeito e, em vez disso, tem seu deslocamento de Voo aumentado em 6m.
3	Os objetos na área ganham vida, movendo-se pelo cenário. Qualquer objeto que não esteja sendo carregado por um ser irá mover-se 1d8 x 1,5m em uma mesma direção à sua escolha.
4	O solo libera descargas de energia. Todos em contato com o solo sofrem 10d8 de dano de Energia e ficam Paralisados (Reflexos reduz à metade e evita a condição).
5	Os seres na área são separados em duplas. Os membros de cada dupla trocam de lugar entre si instantaneamente.
6	Até o próximo efeito ser ativado, todos os ataques têm 50% de chance de serem teletransportados para um local aleatório adjacente a quem realizou o ataque (role 1d8 para decidir o ponto). Caso um ser esteja no local, o ataque irá ser direcionado para ele.
7	A gravidade é aumentada, deixando todos na área Lentos e fazendo com que sofram -5 em testes baseados em atributos físicos.
8	Você recebe 50 PV temporários e 10 PE temporários.

SOMBRA PAVOROSA

MEDO 1

Execução: Completa **Alvo:** Você
Alcance: Pessoal **Duração:** Sustentada

Você arranca uma parte do Paranormal de seu corpo para criar um ser residual de sua existência criado pelo próprio Medo, como uma sombra. Ele possui as mesmas estatísticas que você, exceto para seus PV, PE e SAN. Dos anteriores, ele possui apenas PV, equivalentes à metade dos seus. Ao gastar PE, há uma conversão de 3 PV para cada 1 PE. Ele pode executar as mesmas ações que você, é imune a qualquer dano não-Paranormal e, ao sofrer dano Mental, retira os pontos dos PV. Entretanto, ele não pode receber qualquer efeito de cura e, enquanto ele estiver vivo, você não poderá ativar efeitos de nenhum poder paranormal ou ritual, a sombra deve fazer isso por você. Ela deve permanecer em alcance curto de você, senão desaparecerá depois de 1 rodada inteira afastada. Todos os itens que possuir podem ser replicados pela sombra, mas apenas ela poderá usá-los. Quando a sombra morre ou desaparece, você perde 2d6 de Sanidade.

Discente (+2 PE): Os PV da sombra passam a ser equivalentes aos seus. Requer 2° círculo.

Verdadeiro (+9 PE): Aumenta o alcance que ela pode se afastar para Extremo e muda a taxa de conversão para 1 PE a cada 2 PV. Requer 4° círculo.

TOQUE MEDONHO

MEDO 2

Execução: 1 hora **Alvo:** Construções e terrenos no alcance.
Alcance: Extremo **Duração:** 1 semana

Você toca o local com o próprio medo, transformando o ambiente ao seu redor. Uma névoa densa se espalha pela área, criando o mesmo efeito de neblina. O local se adequará ao que você preferir. Você pode alterar a distribuição de cômodos, trocar uma casa por um lago, etc. No entanto, deve reorganizar o lugar com o que já está nele. Não é possível adicionar elementos que não estivessem previamente no local. Com este efeito é possível criar ou remover terreno difícil. Dentro desta área, todo teste de Vontade sofre -5.

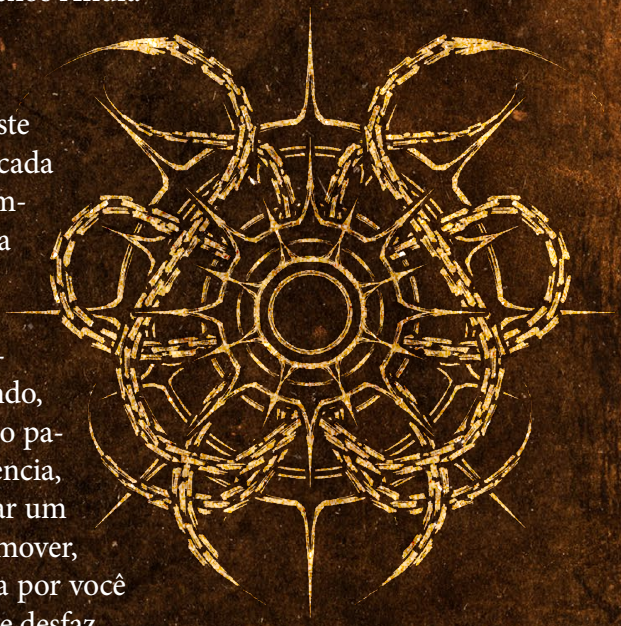
Discente (+3 PE): Aumenta o alcance para 1,5 km.

Verdadeiro (+7 PE): Muda a duração para permanente e adiciona o sacrifício permanente de 1d4 PE. Você também pode modificar o clima do local narrativa e mecanicamente. Requer 4° círculo.

CONTROLANDO O INFINITO

MEDO 3

Execução: Completa
Duração: Permanente até ser descarregada
Alcance: Toque
Resistência: Reflexos Anula
Alvo: Círculo de 4,5m de raio



Você desenha o símbolo deste ritual no solo, ocupando um círculo com 4,5 metros de raio. Neste processo, gasta 4 componentes ritualísticos, um de cada elemento, preparando uma armadilha desta união impossível. A partir deste momento, sempre que uma criatura pisar na área, você pode ativar este ritual com uma Reação, para que ele seja ativado. Após ativado, seu efeito permanece até o fim da cena. Quatro enormes correntes se projetam do solo, assumindo, cada uma, as características de um dos elementos do paranormal e agarrando a criatura. Se falhar na resistência, fica *Enredada* e no início de cada turno deve realizar um teste de Vontade (DT igual a do ritual) e poderá se mover, mas não sair do círculo. Caso falhe, será controlada por você neste turno. Se passar duas vezes seguidas, o ritual se desfaz.

Verdadeiro (+9 PE): Adiciona o sacrifício de 1 PE permanente e muda área para círculo com 30m de raio. Qualquer criatura que adentrar no local pode ser afetada pelo ritual caso você queira.

LUZES DO ABISMO

MEDO 4

Execução: Padrão
Duração: Sustentada
Alcance: Médio
Resistência: Vontade Anula
Alvo: 1 ser

Ao encarar o abismo, ele te encara de volta, mas por que desta vez ele parece tão convidativo? Como se fosse a resposta para todas suas dúvidas. Uma poderosa luz se projeta de seus olhos na direção de um alvo, fazendo-o enxergar o abismo. Enquanto sustentar o ritual, o alvo sofrerá um dos efeitos a seguir no início de cada rodada que falhar na resistência, conforme a cor da luz brilhando em seus olhos. Você pode trocar o alvo com uma ação de movimento.

» **Amarela.** O alvo vê boas lembranças, perdendo 2d12 de Sanidade por rodada gastando seu turno para se aproximar de você.
» **Vermelha.** Você distorce a mente do alvo, inimigos tornam-se aliados e vice-versa. Ele passará a ser hostil com seus próprios companheiros e amigável com os do conjurador.
» **Roxa.** A mente do alvo começa a queimar, desfazendo-se de dentro para fora. Ele sofre 8d8 de dano mental e fica *Fascinado*.

ARTEFATOS DO PARAZIT

Verme Encapsulado

MEDO

Um pote de vidro quadrado selado por uma tampa com um símbolo inscrito e amarrado em um tipo de bolsa de couro que, ao ser usada, fica na altura da barriga do portador. Dentro do recipiente, um pequeno Verme Prematuo dorme mergulhado em um líquido amniótico de cor alaranjada.

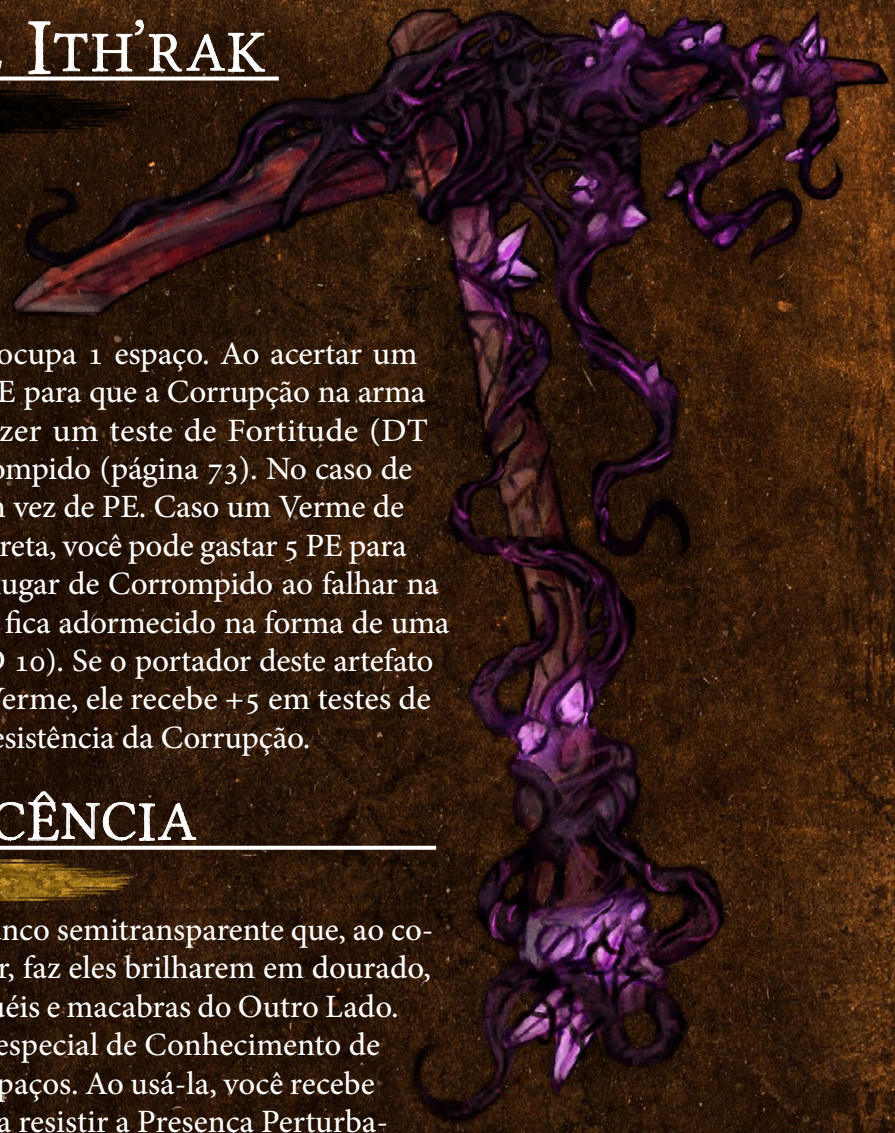
Essa criatura excepcional só pode ser gerada por um personagem com a trilha Ascenção Verminosa ou pela Matriarca (páginas 29 e 70, respectivamente) e possui características de ambos Vermes de Ith'rak e seres humanos. Ele possui um tipo de cordão umbilical, que sai do pote por uma pequena cavidade, que pode ser conectado diretamente ao corpo de seu portador por meio do umbigo, criando um laço profundo e estranho entre ambos. Ele é um item amaldiçoado especial de Medo de categoria III que ocupa 1 espaço e precisa ser vestido conectando o "cordão umbilical" ao seu umbigo.

Você pode gastar uma ação de movimento para ativar o artefato, que passa a consumir 1 PE por rodada. Enquanto ativado, o Verme te indicará a quantidade de manifestações paranormais ativas (como rituais, criaturas ou itens amaldiçoados) em um raio de alcance médio ao seu redor, mas não suas localizações exatas, e, se uma delas for uma criatura de sua espécie, ele te informará. Ao detectar outro Verme dentro da área, você pode gastar uma ação padrão e 2 PE para ver além de seu campo de visão por alguns segundos para descobrir sua posição, receber +5 em Defesa contra ele e impedir que fique *Desprevenido* contra seus ataques pelas próximas 3 rodadas. Adicionalmente, você pode aumentar o custo de PE por rodada para 4 e conseguir ver seres invisíveis ou incorpóreos dentro do seu campo de visão.

Mesmo que seja uma criatura paranormal, a conexão entre o Verme e seu portador é como a de um bebê e um de seus pais. Quando você leva dano, cai ou é empurrado 2 vezes na mesma cena, a criatura começa a gritar e se debater dentro do vidro, você sofre 1d6 pontos de dano Mental por rodada e fica *Ofuscado* até que gaste uma ação completa para acalmá-lo. Caso o artefato seja quebrado, você deve rolar 1d20. Em um resultado par, o Verme se solta e continua vivo, seguindo sua ficha no estágio filhote. Caso o resultado seja ímpar, a criatura morre e você sofre 3d10+5 pontos de dano Mental e fica *Pasmo* por 1d4 rodadas (Vontade DT 20 +2 por vez que ativou o item durante a missão reduz dano à metade).

Picareta de Ith'rak

MORTE



Uma picareta corrompida por raízes escuras, da qual surgem cristais roxos e brilhantes. Ela é um item amaldiçoado especial de Morte de categoria III que ocupa 1 espaço. Ao acertar um ataque, você pode gastar 3 PE para que a Corrupção na arma infecte o alvo, que deve fazer um teste de Fortitude (DT Pre). Se falhar, ele fica Corrompido (página 73). No caso de ameaças, elas perdem PV em vez de PE. Caso um Verme de Ith'rak seja atingido pela picareta, você pode gastar 5 PE para que ele fique *Petrificado* no lugar de Corrompido ao falhar na resistência. Nesse estado, ele fica adormecido na forma de uma estátua de pedra (50 PV/ RD 10). Se o portador deste artefato estiver parasitado por um Verme, ele recebe +5 em testes de ataque e na DT do teste de resistência da Corrupção.

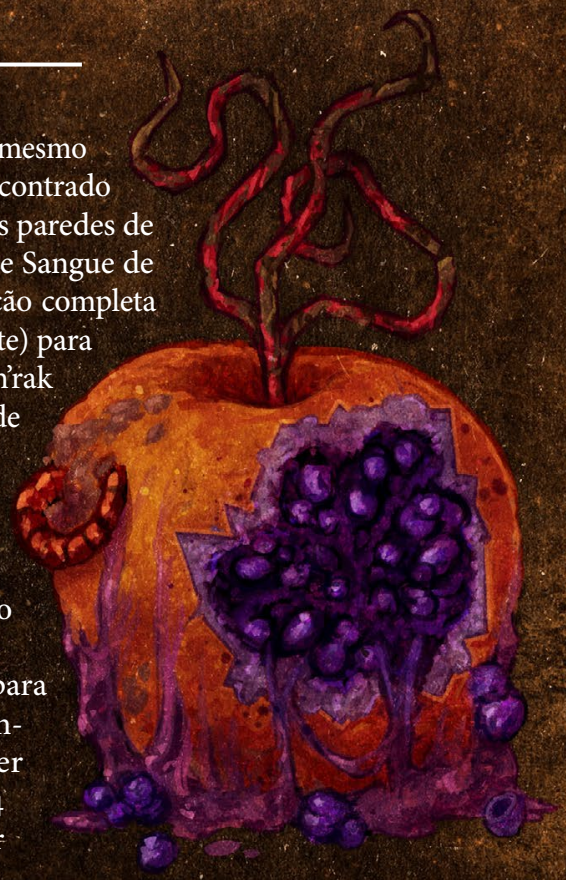
Véu da Inocência

CONHECIMENTO

Uma faixa feita de tecido branco semitransparente que, ao cobrir os olhos de seu portador, faz eles brilharem em dourado, protegendo-os das visões cruéis e macabras do Outro Lado. Ela é um item amaldiçoado especial de Conhecimento de categoria II que ocupa 0,5 espaços. Ao usá-la, você recebe +5 em testes de Vontade para resistir a Presença Perturbadora ou *Danos de Medo* (Sobrevivendo ao Horror, página 87). Caso falhe contra a Presença Perturbadora de uma ameaça, você sofre apenas metade do dano Mental. Adicionalmente, pode gastar 2 PE para receber +2d20 contra rituais ou ações de criaturas que se baseiam em criar ilusões visuais (como Tecer Ilusão, a Visão Macabra da Dama de Sangue ou Implantar Confusão do Perturbado de Energia, sujeito a aprovação do Mestre) até o fim da cena.

Maçã do Éden

SANGUE



Um fruto alaranjado e lambuzado com uma gosma roxa que, mesmo parecendo apodrecido, ainda é saboroso. Ele pode ser encontrado nas proximidades da civilização de Ith'rak, ou mesmo nas paredes de ninhos dos Vermes, e é um item amaldiçoado especial de Sangue de categoria 0 que ocupa 1 espaço. Você pode gastar uma ação completa para comê-la e rolar 1d10 (em resultado 10, role novamente) para receber uma das mutações do parasitismo dos Vermes de Ith'rak (página 57) por 1d4+2 rodadas. Ao fim do efeito, você perde 2d4+2 pontos de Sanidade e fica *Enjoado* até o fim da cena. Se consumir mais um fruto enquanto já estiver sob efeito dele, você não recebe efeitos adicionais e perde 2 pontos de Sanidade. Caso possua um Verme acoplado em seu corpo e coma a Maçã do Éden, você recebe uma Mutação Especial (Página 60) enquanto o efeito durar.

Adicionalmente, é possível gastar uma ação padrão para destruir uma Maçã do Éden e conseguir algumas sementes (item de categoria 0 e espaço 0,5), que podem ser colocadas em um corpo apodrecido. Após 3 dias, 1d4 frutos novos surgem do cadáver. Cada corpo só pode ser usado uma vez para dar frutos.

Relógio Retroativo

ENERGIA

Um antigo relógio de bolso corroído por diamantes e coloração estranhamente arroxeada. Os cristais, que entraram em contato com a Corrupção que assola as grutas de Ith'rak, adquiriram propriedades especiais que dão ao relógio um novo propósito. Ele é um item amaldiçoado especial de Energia de categoria III que ocupa 0,5 espaços. Ao falhar em um teste por 10 ou mais em seu turno, você pode gastar 4 PE para quebrar a linha do tempo e fazer uma nova ação no lugar da anterior, recebendo +20 no teste. Se tentar fazer a ação na qual falhou anteriormente, você sofre 3d8 pontos de dano de Energia, mesmo que obtenha sucesso. Você pode usar o relógio diariamente por um número de vezes igual à sua Presença, mas a cada uso no mesmo dia seu custo aumenta em 1 PE. Se estiver dentro da civilização de Ith'rak (a critério do mestre), você pode usá-lo ao falhar em um teste por 5 ou mais.

Jaula de Contenção Paranormal

QUALQUER ELEMENTO (ESCOLHA UM)

Uma jaula de ferro alterada pelo Outro Lado, capaz de deter ameaças de um elemento específico. Ela é um item amaldiçoado especial de categoria II, 60 PV e RD 20 que ocupa 2 espaços e deve ter um elemento definido pelo personagem que a obtiver. A jaula pode prender uma ameaça de até tamanho grande que seja do elemento vulnerável ao que foi definido para ela. Para usá-la, é preciso colocá-la no chão e gastar uma ação completa para montar sua estrutura. Quando uma criatura entrar nela, a jaula fecha-se automaticamente e o Mestre deve fazer um teste de Vontade com os valores da criatura sem que o personagem saiba para definir o tempo que ela levará para escapar por conta própria. O tempo varia conforme o valor obtido, de acordo com a tabela abaixo. Contudo, o Mestre também tem liberdade para definir o momento em que a ameaça se liberta, se quiser.

Valor Obtido no Teste	Tempo até conseguir escapar
1	50 anos
2 a 5	20 anos
6 a 10	10 anos
11 a 15	1 ano
16 a 20	6 meses
21 a 30	1 mês
31 a 40	1 semana
41 ou acima	3 dias

Enquanto um ser estiver preso nela, o peso da jaula aumenta de acordo com o seu tamanho (+1 para minúsculo, +5 para pequeno, +10 para médio e +20 para grande) e sua estrutura altera-se para melhor acomodá-lo. A criatura encarcerada não pode fazer nenhuma ação em alvos externos, mas pode utilizar habilidades que afetem a si própria desde que não causem a sua fuga imediata (como teleportes). Além disso, a jaula possui efeitos adicionais dependendo do elemento a ela atribuído:

» **Sangue.** Uma vez por cena, ao causar qualquer dano na criatura presa, você pode gastar 3 PE para recuperar metade do valor em PV. Adicionalmente, pode causar dano a si próprio e gastar 3 PE para que a ameaça recupere a mesma quantidade em PV.

» **Morte.** Enquanto mantiver a ameaça presa, você recebe as resistências a dano ou efeitos que ela possui.

» **Conhecimento.** Você pode gastar 1 PE para mudar sua visão e observar em até alcance médio do ponto de vista da criatura. Além disso, caso alguém toque na jaula ou o ser escape, você sente de imediato.

» **Energia.** Enquanto uma criatura estiver presa, a jaula cria um campo de Energia em um raio de alcance curto ao redor dela. Seres que entrarem nele, com exceção do portador, sofrem 2d10+5 pontos de dano de Energia e ficam *Lentos* por 1 rodada (Fortitude DT Pre+5 reduz dano à metade).

» **Medo.** A jaula pode prender ameaças de qualquer elemento do Outro Lado.

EQUIPAMENTOS

Nome	Cat.	Dano	Crít.	Alcance	Tipo	Espaços	Raridade
ARMAS SIMPLES							
Corpo a Corpo - Uma Mão							
Fadiga	II	1d6+2	x3	—	Ver texto	1	Incomum
Armas de Fogo - Duas Mãos							
Winchester	II	2d8+Vig	19	Longo	B	2	Incomum
ARMAS TÁTICAS							
Corpo a Corpo - Uma Mão							
Lâmina Muscular	II	3d4+For	18/x3	—	C	1	Incomum
Corpo a Corpo - Duas Mãos							
Impiedosa	III	4d6+6	x3	—	C	2	Restrito
Armas de Fogo - Uma Mão							
Canhão Arterial	II	3d6	18/x3	Curto	Sangue	1	Incomum
Praga	III	2d8	x2	Curto	B	1	Restrito
» Balas Curtas	0	—	—	—	—	1	Comum
Armas de Disparo - Duas Mãos							
Carcaça	II	1d12+For	19/x3	Médio	Sangue	2	Incomum

Carcaça

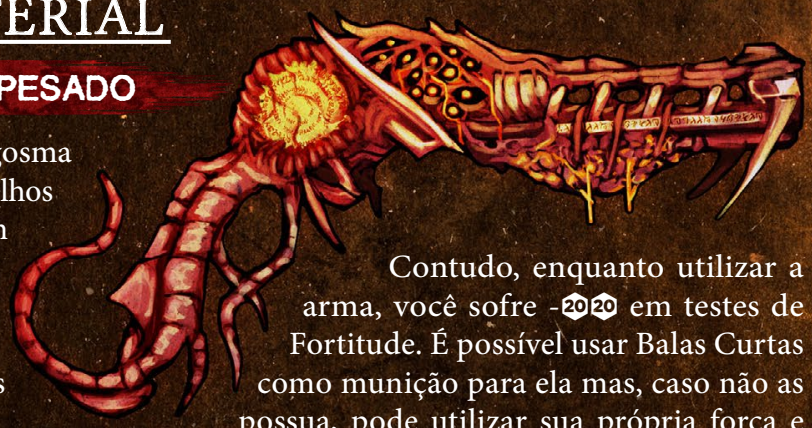
BALESTRA

Uma balestra armada com tripas conectadas a um gancho feito de ossos. Ela não usa munições e é preciso gastar uma ação de movimento para recolher o gancho a cada disparo. Ao acertar um alvo, pode abrir o gancho e puxá-lo com 3 PE e um teste de manobra (com bônus de +5). Se vencer, ele fica adjacente a você. Além disso, é possível usar o gancho para puxar um objeto, mas, se ele ocupar mais de 4 espaços, deve passar em um teste de Atletismo (DT 15 + espaços do objeto).

Adicionalmente, é possível lançar o gancho e usá-lo como *grappling hook* (nesse caso, o acerto é automático). Se estiver excedendo a capacidade de carga ao ficar suspenso, você arrebenta as tripas da balestra e cai. Caso queira ir até onde acertou o gancho, você deve fazer um teste de Acrobacia (DT 15 +2 para cada 3m de distância do ponto escolhido). Se falhar, você sofre 2d8 pontos de dano de Impacto por não cair da forma e no local esperado.

Canhão Arterial

REVÓLVER DE CALIBRE PESADO



Um "revólver" sujo por uma gosma laranja e cheio de tendões vermelhos que se estendem até grudarem no lado esquerdo do peito do personagem. Embaixo do cano, uma formação de carne pulsante coberta por cascas alaranjadas parece agir como um cérebro.

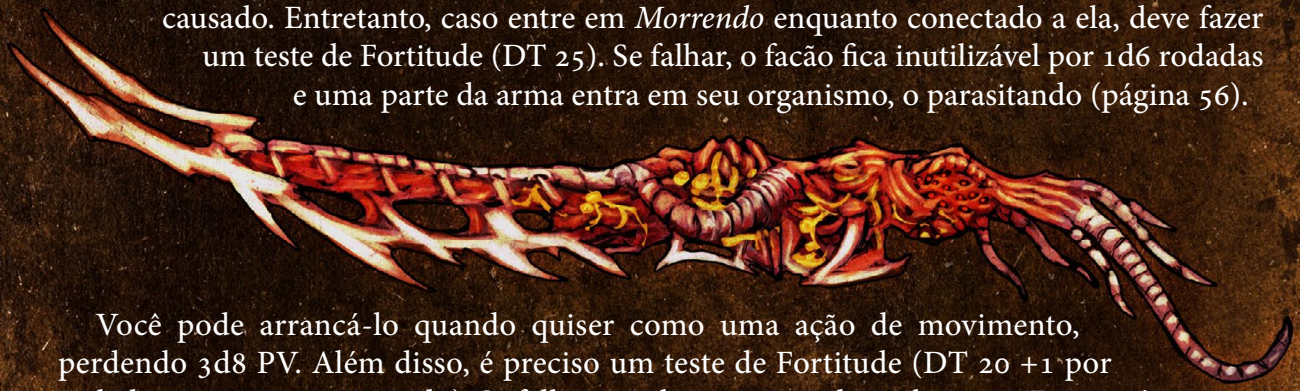
Ao estar sob efeito de uma doença, veneno, condição Mental ou de Fadiga, você pode gastar 3 PE para que a arma copie a penalidade e a acrescente na sua munição. Se o próximo ataque acertar o alvo, ele deve fazer um teste de Fortitude (DT Vig). Se falhar, sofre o efeito escolhido pelo mesmo tempo que você.

Contudo, enquanto utilizar a arma, você sofre -2d20 em testes de Fortitude. É possível usar Balas Curtas como munição para ela mas, caso não as possua, pode utilizar sua própria força e vitalidade interior como munição, sofrendo 1d6+2 de Perda de PE a cada tiro que realizar. Pontos de Esforço gastos desta forma só podem ser recuperados com descanso e usar PEs como munição faz com que os tiros sejam menos previsíveis, deixando inimigos *Vulneráveis* contra eles.

Fadiga

FACÃO

Um facão consumido por um Verme de Ith'rak, com uma lâmina cheia de bolhas de sangue e uma empunhadura com um longo tentáculo que se enrola no braço do personagem que a empunhar. Ele fornece +2 em testes de Sobrevivência e causa dano de Corte ou Perfuração (escolha um ao fazer um ataque). Ao utilizá-la, a arma se conecta ao seu braço e se amalgama ao seu ser. Enquanto a estiver empunhando, você fica imune à manobra desarmar (contra ela) e sempre que realiza um acerto crítico, recupera um valor em PV igual a um terço do dano causado. Entretanto, caso entre em *Morrendo* enquanto conectado a ela, deve fazer um teste de Fortitude (DT 25). Se falhar, o facão fica inutilizável por 1d6 rodadas e uma parte da arma entra em seu organismo, o parasitando (página 56).



Você pode arrancá-lo quando quiser como uma ação de movimento, perdendo 3d8 PV. Além disso, é preciso um teste de Fortitude (DT 20 +1 por rodada que passou conectado). Se falhar, perde um ponto de atributo em Força até o fim da cena (ou sofre uma lesão, se estiver usando a mecânica de Combate Brutal do Guia Confidencial Vol. III: Submundo Ocultista).

Impiedosa

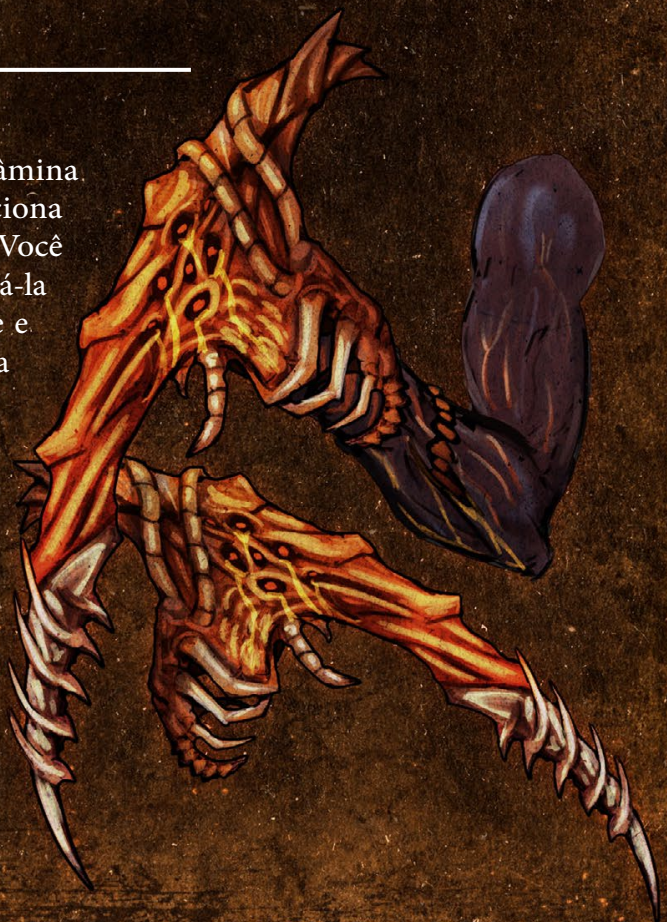
MOTOSSERRA

Uma grande motosserra com dentes feitos de ossos e tentáculos em seu motor que se entrelaçam nos braços do usuário. Ao usá-la, você pode gastar uma ação de movimento e 2 PE para que ela se conecte a você, impedindo que seja desarmado. Ao causar um acerto crítico, o alvo fica *Sangrando* (sofrendo 1d10 pontos de dano ao invés de 1d6) e perde permanentemente 10 pontos em uma resistência a dano à sua escolha (Fortitude DT For +10 diminui para 5 pontos). Ao eliminar um inimigo, você abre a carne de seu corpo com os dentes da Impiedosa, causando 3d6+For pontos de dano Mental em todos que possam ver a ação, além de deixá-los *Abalados* (Vontade DT For +5 reduz dano à metade e evita condição). Depois disso, seu deslocamento aumenta em 3m e você recebe +20 em testes de ataque na próxima rodada para buscar a sua próxima vítima.

Contudo, uma arma tão violenta também é capaz de afetar o seu portador, deixando-o cada vez mais propenso a buscar pela carnificina. No final de cada cena que não usar a Impiedosa, você deve fazer um teste de Vontade (DT 25 +2 por teste anterior na mesma missão). Se falhar, você se ataca com ela (acerto automático, sem bônus por crítico). Se estiver *Machucado* e falhar no teste, você ataca o ser mais próximo. Além disso, caso um aliado fique *Abalado* por conta de seus assassinatos com a arma, você perde 1+Vig pontos de Sanidade até a próxima cena de interlúdio.

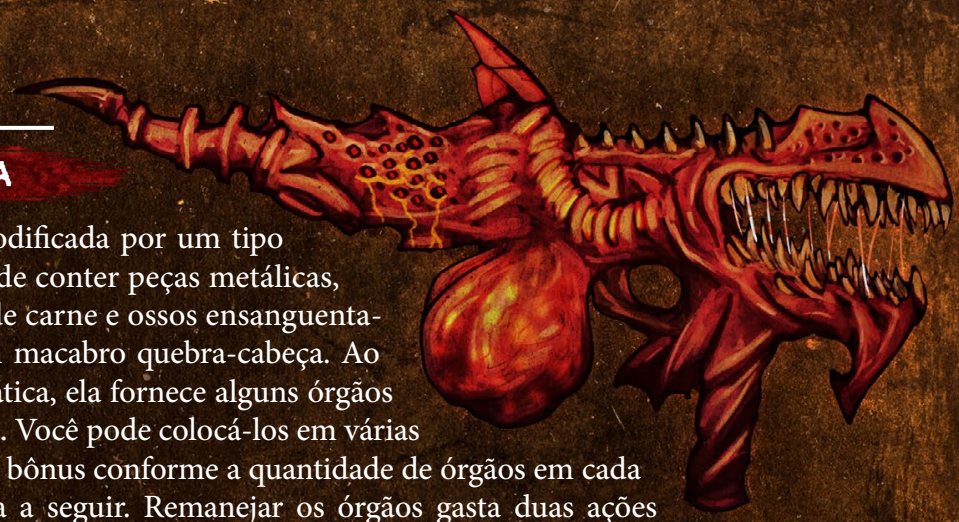
Lâmina Muscular

GADANHO



Uma espécie de foice constituída por uma lâmina presa a músculos e pequenos ossos que funciona como uma extensão dos membros do usuário. Você pode usar uma ação padrão e 2 PE para amalgamá-la ao seu braço. Ela se esconde dentro de sua pele e você recebe +10 em testes para ocultá-la. Puxar a lâmina para fora gasta uma ação de movimento e 1 PE. Se possuir duas lâminas, você pode, ao acertar um ataque, gastar 3 PE para fazer um teste de manobra (com +20 no teste) e agarrar o alvo, cravando as lâminas em seu corpo e jogando-o para longe. A vítima sofre 2d4 pontos de dano de Perfuração e é lançada em ponto à sua escolha em um raio de 6+ For x 1,5 metros. Adicionalmente, você pode usá-la como picão para escalar, fincando-a na superfície e usando seu deslocamento normal.

Praga



SUBMETRALHADORA

Uma pistola altamente modificada por um tipo de "kit roni" que, em vez de conter peças metálicas, é composto por pedaços de carne e ossos ensanguentados que se encaixam num macabro quebra-cabeça. Ao adquirir essa arma automática, ela fornece alguns órgãos de acordo com a sua Força. Você pode colocá-los em várias partes da arma, recebendo bônus conforme a quantidade de órgãos em cada parte explicados na tabela a seguir. Remanejar os órgãos gasta duas ações completas (ou uma ação de interlúdio). Ao errar um ataque com uma arma que tem 2 órgãos em uma única parte, o Sangue cobra pela sua falha, fazendo-o perder 2d6 pontos de Sanidade.

Parte da Arma	1 órgão	2 órgãos
Cano	+2 de dano de Sangue.	+4 de dano de Sangue. Em um acerto crítico, o alvo fica vulnerável a dano de Sangue por 2 rodadas.
Carregador	Primeiro ataque na cena tem +2 na margem de ameaça.	O primeiro ataque na cena tem a margem de ameaça aumentada em 3 e ignora resistências a dano.
Mira	Aumenta o alcance em 3m.	Aumenta o alcance em 6m e, ao acertar um ser de Conhecimento, recebe +2 em testes de ataque contra ele até o fim da cena (acumulativo).
Punho	Em uma rajada, não sofre penalidades e pode gastar 2 PE para mudar o dano para Sangue.	Em uma rajada, não sofre penalidades, causa dano de Sangue e pode gastar 3 PE para atingir um alvo adicional (fazendo um teste de ataque nele). Se vencer, aplica metade do dano da rajada no ser.

Winchester "Inflammatory Model"

RIFLE DE CAÇA

Um rifle Winchester que, segundo rumores, foi modificado por cultistas sanguinários e recebeu esse nome por conta das pústulas nojentas que descem pelo cano. Esta arma utiliza PE e PV ao invés de munições, com o custo de 1 PE e 2 PV para cada tiro. É possível atirar várias vezes em uma mesma rodada, mas a quantidade é limitada pelo valor do seu Vigor. Ao acertar um alvo, você cria nele uma pústula vermelha que aumenta a cada novo disparo bem-sucedido. Você pode gastar 1 PE para explodir a bolha, causando 1d6 pontos de dano de Sangue para cada acerto anterior na cena (Fortitude DT For +5 reduz dano à metade). Caso a vítima ataque a própria pústula, ela explode automaticamente. Receber qualquer tipo de cura diminui 1d6 do dano acumulado.

VERMES DE
JTH'RAK

Origem

Os Vermes de Ith'rak foram vistos por olhos humanos pela primeira vez durante as mineirações de diamante na caatinga baiana. Vindos do subterrâneo profundo, eles são apenas uma das espécies sombrias que habitam as ruínas da civilização perdida de Ith'rak.

Habitat

Atualmente, existe uma grande colônia dessas criaturas vivendo no subterrâneo, em grutas colossais formadas pelo mesmo solo árido da superfície. Apesar da coloração quente do local, ele é frio e desprovido de água. Felizmente, isso não é problema para os Vermes de Ith'rak, pois sua característica extremófila permitiu que a espécie sobrevivesse apesar das circunstâncias. Por estarem acostumados com o ambiente há séculos, até recentemente não sabiam da existência de uma superfície e seguiam vivendo debaixo da terra.

Comportamento

Criaturas extremamente inteligentes, os Vermes vivem em sociedade, se comunicando por meio de vibrações inaudíveis a humanos e outras espécies. Essas vibrações, realizadas com seus tentáculos, conseguem percorrer quilômetros, permitindo-as otimizar ainda mais suas atividades comunitárias.

Reprodução

Por séculos, os Vermes não se reproduziram. Seus ovos precisam de fontes de calor para serem chocados, mas seu habitat abandonado tornou isso inviável. Por conta disso, até recentemente, toda a população dessas criaturas era formada por adultos.

Quando as condições eram ideais, eles se reproduziam rapidamente, precisando de apenas algumas horas para copular, colocar ovos e alguns dias para eles eclodirem. Uma fêmea adulta põe entre 2 e 3 ovos por gestação.

Parasitismo

Para uma descrição mais aprofundada do parasitismo da criatura, além de novas mecânicas de jogo, veja a página 56.

» **Filhote.** Nesse estágio, conseguem se acoplar a outros seres vivos, mas não costumam ser capazes de causar dano letal. Podem abandonar um hospedeiro e partir para outro a qualquer momento, e é relativamente fácil removê-lo do corpo.

» **Jovem.** Os parasitas possuem um controle maior sobre os hospedeiros, dominando parcialmente suas ações, mas não o suficiente para eliminar a autonomia do ser. Seu corpo, agora capaz de extrair mais dos humanos, causa um estrago considerável.

Desse ponto em diante, os Vermes precisam escolher seus hospedeiros com cautela, pois depois que o processo de parasitismo é iniciado, ele não pode ser interrompido. A criatura precisará viver conectada ao ser que selecionou até consumi-lo por completo. A duração varia dependendo da espécie do hospedeiro mas, em humanos, ele costuma levar em torno de 30 anos.

Algumas vezes, no entanto, os Vermes preferem coexistir com seus hospedeiros ao invés de consumi-los por motivos que vão além da nossa compreensão…

» **Adulto.** São capazes de matar com facilidade. Seu raciocínio lógico desenvolvido os permite planejar emboscadas e ataques mais eficientes. Seus hospedeiros costumam perder o livre arbítrio rapidamente, tendo a vida colocada completamente nas mãos do Verme de Ith'rak que o controla.

Caso um Verme jovem ou adulto seja removido à força do hospedeiro, ambos morrem. Se for um filhote, apenas o humano permanece vivo. Em todos os casos, o ex-hospedeiro é reduzido a 0 pontos de Sanidade.

Verifique a página 55 para detalhes sobre os estágios filhote e jovem.

VERMES DE ITH'RAK VD 125

AMEAÇA DE SANGUE

MORTE ◆ **CONHECIMENTO**

CRIATURA ◆ MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 23 ◆ 3d8 Mental ◆ NEX 50%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 2d20+10
INICIATIVA 3d20+12
Percepção às cegas

DEFESA 24

FORTITUDE 3d20+10
REFLEXOS 3d20+12
VONTADE 2d20+8

PONTOS DE VIDA 200

100 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, Impacto, Perfuração e Sangue 15

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
3	2	2	2	3

PERÍCIAS

FURTIVIDADE 3d20+15

DESLOCAMENTO 12m

8 □

FUGA INSTINTIVA

Ao ficar *Machucado*, o Verme recebe 6m em deslocamento e +5 em testes de perícia com atributo-chave Agilidade. Além disso, se tiver se movimentado na rodada anterior, recebe +2 em Defesa até o fim da rodada atual.

EMBOSCADA FUGAZ

Na primeira rodada de combate um alvo à escolha do Verme é considerado *Desprevenido* ao seu ataque e, além disso, ele pode executar uma ação padrão adicional em seu turno.

INÓCULO DO MEDO

Cada Verme se desenvolve de maneiras diferentes por conta das mutações em seu ciclo de vida. Isso afeta tanto a aparência da criatura quanto sua forma de pensar e agir. Assim, cada ameaça possui duas das habilidades extras listadas abaixo, que podem ser escolhidas a dedo ou por meio de rolagens de dados.

1 O Verme pode se comunicar telepaticamente com um ser em alcance médio com uma ação de movimento. Se fizer isso, o alvo fica *Confuso* (Vontade DT 25 evita).

2 Recebe um ataque a distância de fios de sangue (teste 3d20+10, dano 3d10 +10 Sangue, alcance Médio) que gasta uma ação padrão.

3 Quando sofre dano causado por um ser em alcance médio pela primeira e pela última vez em uma rodada, o Verme causa 1d10 pontos de dano de Morte contra ele.

4 A cada 50 PV que perde, jorra sangue em uma esfera de 6m ao seu redor. Seres nessa área perdem 2d10 PV e ficam *Fracos* (Fortitude DT 27 reduz à metade e evita a condição).

5 Aumenta todas as suas DT em 2 e todo ser que falhe em um teste para resistir a um efeito causado pelo Verme também fica *Abalado* por 1 rodada. Em contrapartida, as suas resistências mudam para 10.

6 Quando morre, a criatura explode, e os seus restos mortais se transformam em 3 parasitas jovens, com características de acordo com a tabela na página seguinte.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

CHICOTES DE SANGUE

Corpo a corpo x2

TESTE 2d20+15 | **DANO** 3d6+8 Sangue

LIVRE ◆ **PARASITAR**

Ao acertar um ataque de Chicotes de Sangue em um personagem, pode agarrá-lo (teste 3d20+15). No começo do seu turno, o Verme projeta suas veias para fora, abraçando o alvo agarrado, causando 2d10 pontos de dano de Sangue (Fortitude DT 25 reduz à metade). Caso seja uma oportunidade propícia, o Verme pode escolher iniciar um processo de parasitismo (página 56).

REAÇÃO ◆ **CALCIFICAR**

Ao fazer um teste para resistir um efeito, o Verme causa 2d6 pontos de dano Mental no causador do efeito e o deixa *Atordoado* por 1 rodada (Vontade DT 24 reduz dano à metade e muda para *Lento* por 1 rodada).

COMPLETA ◆ **ATRELAR**

O Verme pula em um alvo em alcance curto (Reflexos DT 26 evita), unido-se a vítima. Eles passam a ocupar o mesmo espaço, e qualquer ataque a criatura tem 60% de chance de acertar o ser atrelado. No começo do turno do alvo, ele pode tentar se soltar com um teste de Vigor (DT 20). A única ação que o Verme pode executar nesta forma é Chicotes de Sangue.

Estágios do Parasita

FILHOTE (VD ESTIMADA: 40)

Nessa fase, eles são esguios e seus tentáculos pequenos e pouco desenvolvidos impedem uma comunicação clara. Possuem dois pares de patas afiadas, mas frágeis, que dificultam a movimentação. Com o passar do tempo, se adaptam ao solo instável e aprendem a escalar paredes.

» **Estatísticas.** 60 PV, Defesa 15, RD 5 a Sangue, deslocamento 6m e vulnerabilidade a Morte. Remova -5 de todas as suas perícias e a DT de sua Presença Perturbadora se torna 15.

» **Habilidades.** Possui somente um ataque de chicote de Sangue (teste 2d20 +8, dano 1d4 +6 Sangue), a habilidade Fuga Instintiva e a ação Atrelar.

JOVEM (VD ESTIMADA: 80)

Nesse estágio, novos tentáculos surgem e os antigos crescem e dois aglomerados de olhos se formam na região da cabeça. O primeiro par de patas dobra de tamanho, enquanto uma série de pequenas garras aparecem ao longo do tronco. Nesse ponto eles aprendem a usar seus ferrões de maneira mais eficiente e começam a colaborar com a colônia.

» **Estatísticas.** 110 PV, Defesa 22, RD 10 a Sangue, deslocamento 9m e vulnerabilidade a Morte. Remova -3 de todas as suas perícias e a DT de sua Presença Perturbadora se torna 20.

» **Habilidades.** Possui somente um ataque de chicote de Sangue (teste 3d20 +15, dano 2d4 +6 Sangue), as habilidades Fuga Instintiva e Emboscada Fugaz e Inóculo do Medo (mas com somente 1d3 em vez de 1d6), e as ações Parasitar e Atrelar.

**Se algo não foi citado nas alterações, permanece igual à ficha padrão do Verme de Ith'rak adulto.*

Características dos Parasitas

Estágio	Tamanho	Altura	Envergadura	Tamanho das Patas
Filhote	Pequeno	Entre 20 e 30 cm	Entre 50 e 60 cm	Até 35 cm
Jovem	Pequeno	Entre 30 e 40 cm	Entre 90 cm e 1.10 m	Até 50 cm
Adulto	Médio	Entre 65 e 85 cm	Entre 1.70 e 1.80 m	Até 90 cm

PARASITISMO

Para que um personagem possa ser beneficiado pelo parasitismo do Verme de Ith'rak, a criatura deve ser anexada ao seu corpo enquanto ainda é filhote. Ao se conectar com o hospedeiro pela primeira vez, ele causa uma mutação que permite ao jogador escolher uma das habilidades da categoria Filhote que estão listadas na página seguinte.

Ao alcançar 10% de NEX a mais do que tinha quando se conectou com o Verme, a criatura evolui um estágio e o jogador pode então escolher uma habilidade de categoria Filhote ou Jovem. Após aumentar mais 10% de NEX, o parasita atinge o último estágio e o jogador pode escolher uma nova habilidade de qualquer categoria. Esse é o último estágio que a criatura atinge, mas a cada 10% de NEX obtidos pelo personagem, ele pode escolher uma nova habilidade.

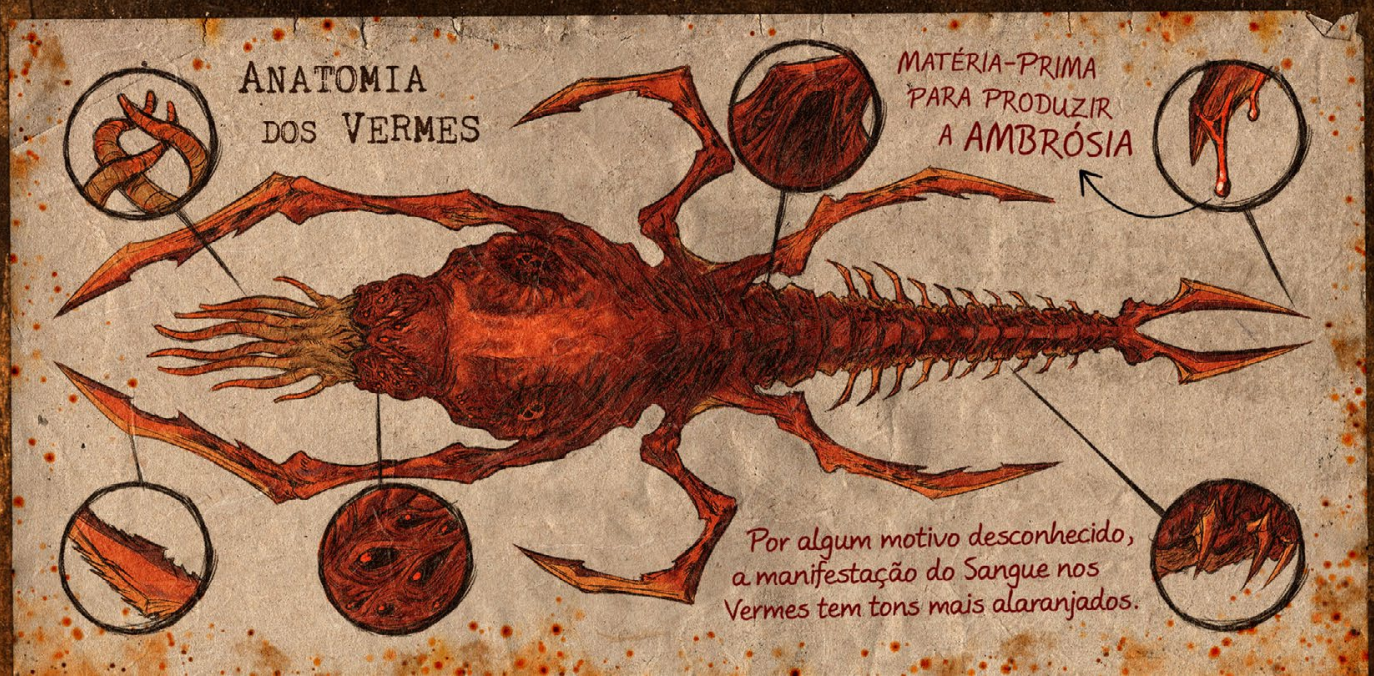
Cada habilidade causa diferentes mutações no corpo do hospedeiro, conforme descritas na página seguinte. Todas as mutações são cumulativas e não podem ser repetidas. Ter uma criatura paranormal parasitando seu corpo pode ser muito perigoso. Para refletir isso, o mestre deve fazer o seguinte:

» A cada 5% de NEX obtidos pelo personagem, rolar em segredo um dado (d20 quando filhote, d12 quando jovem e d10 quando adulto). Em resultado 1, o hospedeiro sucumbe ao domínio da criatura e o jogador perde controle do personagem.

» No estágio adulto, role 1d12 sempre que o personagem ativar uma das habilidades causadas pelo Verme (os bônus passivos das mutações não contam). Em resultado 1, ele sofre 4d12 pontos de dano de Sangue. Caso atinja 0 PV por conta disso, o hospedeiro sucumbe a criatura.

RESTRIÇÕES

Estágio	Espaços Ocupados	Desvantagens	Restrições (acumulativas)	Limitação de Deslocamento
Filhote	1	—	—	—
Jovem	3	-1d20 em Reflexos	Só pode utilizar itens amaldiçoados de Sangue	15m
Adulto	5	-2d20 em Reflexos	Impossível utilizar proteções pesadas	12m



Mutações Causadas pelo Parasita

Pré-requisito: parasita filhote

Hemorragia. *Apesar de estarem sempre cravadas em seu corpo, as garras do Verme causam sangramentos frequentes.* Uma vez por cena, você pode gastar uma ação padrão para fazer um teste de Ocultismo (DT 15). Se passar, pode usar a criatura como componente de Sangue no seu próximo ritual desta cena. Caso você tenha a habilidade *Improvisar Componentes* ("Ordem Paranormal RPG", página 34), a ação necessária é de movimento e o limite de uso é três vezes por cena. Sempre que utilizar essa habilidade, independentemente do resultado do teste, você perde 1d6 +2 PV. Além disso, ao usar essa habilidade pela primeira vez na cena, seu Vig é reduzido em 1 até o final dela.

Lâmina de Sangue. *A criatura se acopla ao seu bíceps e envolve a extensão de seu braço com a cauda espinhosa, funcionando como uma lâmina orgânica.* Você tem uma arma paranormal de Sangue (dano 1d8 Sangue, crítico x2). Uma vez por rodada, quando usa a ação Agredir para atacar com outra arma, pode gastar 1 PE para fazer um ataque corpo a corpo extra com a arma, mas você perde 3 PV sempre que usá-la.

Vibração Tentacular. *O Verme se prende em sua nuca e penetra seus tentáculos ao longo do pescoço até alcançar e se conectar com o cérebro.* Você pode se comunicar mentalmente com qualquer pessoa que conheça em um raio de 1km, mas todos os Vermes nesse alcance sabem a sua localização e recebem +d20 em qualquer teste de perícia contra você.

Pré-requisito: parasita jovem

Conexão Sanguínea. *Essa modificação causa mudanças no corpo semelhantes às de obter afinidade com o elemento de Sangue. Suas veias ficam mais nítidas e a pele mais avermelhada.* Quando usa um ritual de Sangue, você recebe +3 PE para gastar em formas avançadas do ritual, mas, ao gastá-los, perde PV igual ao PE gasto. Além disso, você não pode conjurar rituais de outros elementos e, se conhece algum, o desaprende. No lugar deles, você aprende rituais de Sangue na mesma quantidade desaprendida, de qualquer círculo que possa conjurar. Os novos rituais não contam em seu limite de rituais conhecidos. Incompatível com Conexão Mortífera.

Metabolismo Parasítico. Você recebe +3 em três perícias baseadas em For ou Agi de sua escolha, mas recebe -5 em duas perícias baseadas em INT ou PRE, à escolha do Mestre. *As alterações visuais causadas variam de acordo com as perícias escolhidas.*

Múltiplos Olhos. *As veias e artérias próximas de onde a criatura se instalou ficam repletas de coágulos de sangue que se assemelham a olhos.* Você fica permanentemente sob efeito Verdadeiro do ritual *Terceiro Olho* ("Ordem Paranormal RPG", página 141) mas torna-se vulnerável a dano de Sangue e seu Vigor é reduzido em 1.

PRÉ-REQUISITO: PARASITA ADULTO

Carapaça Protetora. *O Verme enfia todas as garras em seu torso. Quando a criatura se encolhe, cobre totalmente seu peito e costas.* Ao sofrer dano, seu corpo é revestido por uma armadura viva. Até o final da cena, você recebe +8 em Defesa e RD 8 a dano não-paranormal. Quando a armadura é ativada, você perde 1d12 PV. Você perde 1 de PRE e todo NPC é considerado hostil em relação a você até que a armadura se desative no fim da cena.

Conexão Mortífera. *Causa mudanças no corpo semelhantes às de obter afinidade com o elemento de Morte. Suas veias ficam mais escuras e a estrutura óssea se modifica.* Você recebe +10 PE e aprende a conjurar 4 rituais de Morte de sua escolha (exceto de 4° círculo). Eles não contam em seu limite de rituais conhecidos. Mas, você se torna vulnerável à Energia e, sempre que utilizar um objeto eletrônico, role 1d8, em resultados "1" e "2", você sofre 3d8 pontos de dano de Energia e o objeto deixa de funcionar por uma cena. Incompatível com Conexão Sanguínea.

Musculatura Monstruosa. *O Verme se conecta profundamente com seus músculos, expandindo-os de forma sobre-humana.* Sua For aumenta em 1 e seu tamanho aumenta em uma categoria (até Grande). Quando faz um ataque corpo a corpo, você pode gastar 4 PE para atingir todos os inimigos em um alcance de 4,5m (faça um único teste de ataque e compare o resultado com a Defesa de cada inimigo na área). Ao fim de uma cena de combate, você deve fazer um teste de Vontade (DT 20 + seu limite de PE), se falhar, sofre 2d12 pontos de dano mental e fica *Alquebrado* até o fim da missão.

Expulsando o Parasita do Hospedeiro

É possível remover cirurgicamente o parasita de um hospedeiro com um tratamento complexo, que exige um teste estendido de Medicina. A quantidade de testes (que devem ser feitos uma vez a cada dois dias, sem interrupção), suas DTs e consequências estão listadas na tabela abaixo.

Estágio do Parasita	DT	Sucessos Exigidos	Tempo da Cirurgia	Consequências do Fracasso	RD Mental Recebida
Filhote	25	3	6 horas	A vítima é reduzida a 0 pontos de Sanidade.	2
Jovem	30	5	12 horas	A vítima é reduzida a 0 pontos de Sanidade e 1 Pontos de Vida.	5
Adulto	35	7	18 horas	Morte instantânea.	10

Caso a rolagem de Medicina falhe 3 vezes antes de obter o número de sucessos exigidos, o teste estendido fracassa. Do contrário, o procedimento funciona, o parasita morre, e o ex-hospedeiro acorda com 1 ponto de Sanidade. Enquanto a criatura crescia, o personagem vivia em agonia, inquieto. Por isso, ao ser curado, recebe resistência a dano mental de acordo com o estágio da criatura. Se houver intenção de arrancar o Verme com vida, a DT de todos os testes é aumentada em 5. No caso de sucesso, ele é removido com 10 PV e *Debilitado*.

Parasitas Múltiplos

Após a descoberta dos Vermes de Ith'rak, diversos cultistas tentaram as mais obscuras técnicas para extrair todo o poder do sangue dessas criaturas. Contudo, nenhuma delas é tão insana quanto a ideia de, por vontade própria, sofrer com o parasitismo de mais de um único Verme. Mesmo com riscos e consequências brutais, aqueles que anexam diversas dessas criaturas a si são conhecidos por sofrerem mais mutações que o "comum", quase sempre tornando-se verdadeiras monstruosidades do Outro Lado.

Um personagem pode ser parasitado de uma forma "harmoniosa" por um verme adicional se tiver mais do que Vigor 4. Do contrário, perde PVs iguais ao seu Vigor no início de toda cena enquanto tiver as duas criaturas em seu corpo. Os parasitas evoluem de forma separada, fornecendo suas mutações normalmente conforme o aumento de NEX. Entretanto, algumas mudanças em ocorrem:

» A cada 5% de NEX obtido pelo personagem, um único dado é rolado para decidir se ele sucumbe ao Verme e o resultado necessário muda para 1 ou 2.

» O personagem passa a sofrer -5 em testes de Reflexos em qualquer estágio. Além disso, após adicionar um segundo Verme, ele não pode mais usar proteções pesadas. Para a limitação de deslocamento, considere o valor do parasita mais velho.

» O personagem perde 1 PV adicional (ou um dado adicional, no caso de Hemorragia ou Carapaça Protetora) ao usar habilidades de mutações que causem perda de PV.

» Ao remover um dos dois Vermes cirurgicamente, a DT do teste estendido aumenta em 2 e o tempo de operação em 3 horas, dada a situação delicada do hospedeiro. Em caso de fracasso, considere a consequência do Verme escolhido para remoção. Além dos efeitos no personagem, fracassar ao remover uma das ameaças faz com que a outra desperte e exploda seus órgãos internos como um método de defesa, causando 3d8+10 de dano de Sangue em todos os seres em um raio de 3m e os deixando *Apavorados* por 3 rodadas (Reflexos DT 27 reduz dano à metade). Caso a cirurgia busque remover ambos os vermes ao mesmo tempo, a DT aumenta em 5, a quantidade de sucessos em 2 e o tempo em 6 horas.

SUCUMBINDO AOS VERMES

Estar sob efeito de mais de um Verme de Ith'rak provoca mudanças irreversíveis em seu corpo, especialmente se você não tiver controle sobre elas. Ao morrer com dois parasitas acoplados em seu corpo (ou sucumbir a eles por conta de qualquer efeito do parasitismo), a carne do hospedeiro começa a se decompor em gosma laranja, formando pequenas bolhas. Os Vermes que o infectaram irão tentar arrastar o corpo para um local quente e úmido e abrir espaço dentro dele, navegando por seus órgãos apodrecidos. Dentro do cadáver, 1d4 ovos roxo-alaranjados crescem e, depois de 48 horas no ambiente escolhido pelos parasitas, eclodem, revelando novos Vermes recém-nascidos, prontos para vagarem em busca de novas vítimas.

MUTAÇÕES ESPECIAIS

A presença de múltiplos parasitas em um único hospedeiro abre possibilidades para alterações corporais ainda mais poderosas. Caso possua dois Vermes em seu corpo, você pode escolher entre as mutações a seguir, além das normais, desde que ambos já tenham alcançado o estágio requisitado.

PRÉ-REQUISITO: PARASITAS FILHOTES

Sanguessuga. *Os tentáculos dos vermes perfuram o seu pescoço até saírem pela mandíbula.* Você recebe o ataque Mordida (dano 1d10+For Perfuração, crítico x3). Ao agarrar um alvo, pode mordê-lo como ação livre, causando dano e recuperando PEs iguais ao seu Vig a cada rodada que mantiver a mordida. A vítima pode tentar se soltar refazendo o teste no próprio turno, mas você tem +20 contra ela. Além disso, você passa a sofrer por fome e sede a partir de 8 horas sem se alimentar e, caso não acerte alguém com sua mordida por 2 cenas, fica *Enjoado* até o fazer.

Pernas Insectoides. *As criaturas perfuram suas pernas, aumentando seus ossos e músculos, e criam um segundo joelho invertido abaixo da panturrilha.* Seu deslocamento aumenta em 3m e você o percorre sem redução ao nadar ou escalar. Você recebe +5 em testes para amortecer queda e, ao saltar, pode gastar 3 PE para diminuir a DT em 10 pontos e conseguir pular sem correr antes. Tendo sucesso ou não, você fica *Fatigado* por 2 rodadas depois do pulo.

PRÉ-REQUISITO: PARASITAS JOVENS

Anatomia Abominável. *Seus braços são mordidos pelos Vermes, que se entrelaçam ao longo deles e os aumentam grotescamente de tamanho.* Seus ataques corpo a corpo causam um dado de dano adicional para cada 2 pontos em For que tiver e causam o dobro de dano contra objetos. Ao manter alguém *Agarrado*, você recebe +2 no teste de manobra a cada rodada, mas tem 75% de chance (resultado 1 a 15 em 1d20) de ser atingido no lugar do inimigo se outro ser tentar acertá-lo. Por fim, você tem +5 em testes para derrubar ou empurrar seres, mas perde pontos em Defesa iguais à sua Força (caso adquira ou já possua Musculatura Monstruosa, essa penalidade é anulada).

PRÉ-REQUISITO: PARASITAS ADULTOS

Exoesqueleto Artrópode. *As criaturas sugam seu sangue descontroladamente, crescendo, criando patas articuladas e uma espécie de casulo gigante embaixo das suas costas.* Seu deslocamento aumenta em 4,5m e você o percorre sem redução ao escalar. Seu tamanho aumenta em uma categoria (até Grande) e você recebe uma ação de movimento adicional em seus turnos para se deslocar. Ao agarrar uma pessoa, você usa as patas e continua com as duas mãos livres. Gastando 3 PE para fazer um novo teste de manobra, você pode prendê-la no casulo, causando 1d10+For de dano de Sangue por rodada. A vítima pode repetir o teste no próprio turno para se soltar mas, depois de 3 rodadas, fica *Asfixiada*. Caso possua a habilidade Hospedeiro Perfeito, da trilha Simbionte, você pode implantar um Verme no ser preso. Soltar o alvo gasta uma ação de movimento.

AMBRÓSIA

A Ambrósia é uma droga originada do sangue de Vermes de Ith'rak, capaz de efeitos poderosos em seus consumidores. Um frasco de Ambrósia tem categoria II e ocupa 1 espaço. Ao gastar uma ação completa para consumi-la, você aumenta seu NEX instantaneamente em 5%, recebendo todos os bônus. Contudo, não aumenta sua sanidade e perde 1 ponto da sua sanidade máxima atual. Após usá-la, é preciso fazer um teste de Vontade (DT 20). Se falhar, começa a sofrer efeitos colaterais, que progridem a cada uso, como uma *Doença* ("Ordem Paranormal RPG", página 291). Caso atinja 50% de NEX com a Ambrósia, você ganha afinidade a um elemento automaticamente.

Efeitos Colaterais

Contaminação por consumo de Ambrósia, Vontade DT 20 +5 por uso anterior. Ao passar três vezes seguidas no teste de Vontade, você é estabilizado (ver Estabilizando a seguir).

» **Estágio I.** Recebe resistência a Sangue 5, mas fica *Enjoado* por 3 rodadas* e sofre 2d6 pontos de dano Mental. A cada dois dias depois do último uso da droga (ou se exposto a algum tipo de estresse, a critério do Mestre), deve fazer um teste de Vontade (DT 15), se falhar, procura usar a Ambrósia novamente.

» **Estágio II.** Recebe resistência a Sangue 10, fica *Enjoado* e *Fraco* por 4 rodadas* e sofre 2d6+limite de PE pontos de dano mental. A cada dois dias depois do último uso da droga (ou se exposto a algum tipo de estresse), deve fazer um teste de Vontade (DT 20), se falhar, procura usar a Ambrósia novamente.

» **Estágio III.** Recebe +1 em um atributo à sua escolha, fica *Confuso* por 4 rodadas* e sofre 2d8+limite de PE pontos de dano mental. A cada dois dias depois do último uso da droga (ou se exposto a algum tipo de estresse), deve fazer um teste de Vontade (DT 25), se falhar, procura usar a Ambrósia novamente.

» **Estágio IV.** Recebe vulnerabilidade a dano mental e fica *Exausto* por 4 rodadas*. Além disso, o custo dos rituais de um elemento à sua escolha (ou da sua Afinidade) diminui em 1 PE. A cada dois dias depois do último uso da droga (ou se exposto a algum tipo de estresse), deve fazer um teste de Vontade (DT 30), se falhar, procura usar a Ambrósia novamente.

» **Estágio V em diante.** Fica *Pasmo* por 4 rodadas* e perde 2 pontos de Sanidade permanentemente. Além disso, pode usar uma vez um Poder Paranormal que não possua (se tiver Afinidade, o poder deve ser do elemento dela) até o próximo avanço nos estágios. A cada dois dias depois do último uso da droga (ou se exposto a algum tipo de estresse), deve fazer um teste de Vontade (DT 35), se falhar, procura usar a Ambrósia novamente.

ESTABILIZANDO

Após passar três vezes seguidas no teste de Vontade dos Efeitos Colaterais, o personagem se recupera e não sofre mais penalidades deles. Contudo, adquire permanentemente vulnerabilidade a dano mental e, sempre que ficar Perturbado, deve rolar um d20. Em caso de resultado ímpar, fica *Confuso* por 3 rodadas. Se consumir a Ambrósia novamente e falhar no teste de resistência, retorna ao primeiro estágio da doença, mas ainda sob os efeitos de ter sido previamente estabilizado.

**Caso não esteja em uma cena com urgência ou contagem de rodadas, considere meia hora para cada rodada.*

NOVOS PODERES PARANORMAIS

MEDO

CASCA ASSOMBRADA

O Verme Ith'rak acoplado em você se funde com sua pele, desenvolvendo uma fina camada que mistura quitina com o tecido da realidade. Você recebe +1 em testes de resistência. Sempre que finaliza uma missão na qual entrou em morrendo e estava com a casca, ela se descolará de seu corpo, retornando em 1d3-1 missões com o bônus aumentado em +1. Enquanto está sem casca, você fica *Vulnerável*.

SANGUE

MASSA HEMOGLOBÍNICA

Ao sofrer dano de um ataque corpo a corpo, você pode gastar 4 PE para que o Verme acoplado em seu corpo jorre um líquido rubro que se assemelha a uma mistura de seus sangues. Seres em um cone de 1,5m (+1,5m para cada 10 de dano sofrido) ficam *Paralisados* por 1 rodada (Reflexos DT Vigor muda a condição para *Enredado*).

Pré-requisitos: Sangue 1.

Afinidade. O gasto muda para 3 PE e os seres na área sofrem 1d8 de Sangue para cada 1,5m do cone (Reflexos reduz à metade).

MORTE

MORTE GOSMENTA

Em momentos de desespero, o Verme acoplado em você pode transformar partes de seu corpo em lodo como um último recurso. Ao sofrer um dano Massivo, você pode gastar 2 PE para passar automaticamente no teste de Fortitude, desprendendo a parte que foi atingida de seu corpo e transformando a ferida em lodo.

A parte perdida apodrecerá rapidamente, transformando-se em cinzas que retornarão ao Verme em 1d4 rodadas. Depois desse período, a criatura regurgita uma parte nova idêntica à anterior, colando-a ao seu corpo. Ao recuperá-la, você cura uma quantia de PV igual ao dano sofrido no ataque. Enquanto estiver sem a parte descolada, você fica *Exausto*, caso seja um braço, não pode empunhar itens com ele e, se for uma perna, fica *Caído*.

Afinidade. O tempo de retorno muda para 1 rodada e a condição para *Fatigado*.

CONHECIMENTO

VISÃO INFERNAL

As patas do Verme em seu corpo se expandem, criando ramificações abaixo do seu rosto que se abrem quando necessário. Você recebe +5 em Intimidação, -5 em Adestramento e Diplomacia, mas pode, uma vez por cena, gastar 2 PE e 2d6 PV para usar a Presença Perturbadora com dano 4d8+Pre (DT Pre). Seres com NEX 50%+ são imunes a este efeito.

Pré-requisitos: Conhecimento 1.

Afinidade. O dano aumenta em +2d8 e seres com NEX 50%+ recebem +5 no teste, em vez de imunidade.

ENERGIA

PLATEOMANTE

O Verme em você consegue expelir pequenos besouros cintilantes. Ao gastar uma ação padrão e 2d20 PV máximos, você pode implantar um deles em um cadáver adjacente. Ele ficará sob suas ordens e terá as mesmas estatísticas que possuía quando vivo. Caso morra, o besouro sairá do cadáver voando em sua direção (12m de deslocamento) e recuperando os PV gastos se te alcançar. O besouro possui 1 PV e Defesa 0. Comandar os cadáveres é uma ação de movimento.

Pré-requisitos: Energia 2.

Afinidade. Reduz o gasto de PV para 2d10.

LUA DE SANGUE

Em um momento específico e especialmente raro, um eclipse se forma no céu, ocultando o dia e trazendo a noite por poucas horas. Contudo, essa noite não é apenas escura, mas vermelha, iluminada por uma lua encharcada de sangue, que desperta a carnificina intensa do Outro Lado, de uma forma quase imparável na Realidade.

A Lua de Sangue é um evento paranormal que dura até duas horas, podendo ocorrer de acordo com o calendário lunar ou à conveniência do Mestre. Durante esse período, todos os locais afetados têm o estado da Membrana diminuído em um passo. Criaturas paranormais na área recebem 1 de cura acelerada para cada 20 de VD que possuam, +5 em rolagens de dano, e, caso tenham VD 200+ (VD 60+, no caso de criaturas de Sangue), se tornam imunes à condição *Morrendo*, ficando *Inconscientes* ao atingir 0 PV. Se retornarem a um valor de PV maior que 0, perdem a condição.

Durante esse eclipse sangrento, o Paranormal atinge o ápice de seu poder, dificultando qualquer tentativa de manipulação. Uma pessoa sem afinidade a um elemento que tentar usar uma habilidade dele deve rolar 1d4. Em resultado 1, ela não funciona, mas os gastos para utilizá-la permanecem.

» **Ameaças de Sangue.** Nas primeiras 2d4 rodadas da Lua de Sangue, criaturas de Sangue têm seus bônus em sentidos dobrados.

» **Ameaças de Conhecimento.** Nas primeiras 2d4 rodadas do evento, criaturas de Conhecimento ficam *Ofuscadas* e, até o fim do evento, perdem as habilidades Percepção às Cegas, Visão na Penumbra e Visão no Escuro.

» **Vermes de Ith'rak e Besta Parasitada.** Até o fim da Lua de Sangue, essas ameaças tem um bônus adicional de Inóculo do Medo.

» **Matriarca.** Na primeira rodada da Lua de Sangue, a Matriarca transforma em Arruinada a Membrana em uma área de alcance longo ao seu redor.

PERSONAGENS PARASITADOS

Afetados pelos efeitos da Lua de Sangue, personagens conectados aos Vermes de Ith'rak tornam-se ainda mais fortes por conta da proximidade incomum com o Outro Lado. Eles não sofrem a penalidade de falha ao usar habilidades durante o evento e recebem uma mutação adicional à sua escolha que dura até o final do período. Caso enlouqueçam ou sucumbam aos Vermes de qualquer forma, eles ainda podem agir normalmente e só perdem o controle de suas ações depois do fim do eclipse. Um ser que tenha sucumbido aos Vermes previamente e seja afetado pela Lua de Sangue pode voltar a agir normalmente ao longo do evento.

BESTA PARASITADA VD 200

AMEAÇA DE SANGUE

MORTE ◆ **CONHECIMENTO**

CRIATURA ◆ GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 ◆ 5d8 Mental ◆ NEX 65%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 3d20+20

INICIATIVA 3d20+15

Faro (alcance Extremo), Percepção às cegas

DEFESA 30

FORTITUDE 4d20+20

REFLEXOS 3d20+20

VONTADE 3d20+15

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado

RESISTÊNCIAS Balístico, Impacto e Perfuração 15, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
3	4	2	3	4

PERÍCIAS **FURTIVIDADE** 3d20+18

DESLOCAMENTO 12m | 8 □

RASTREADOR PERFEITO

Os sentidos da Besta são potencializados pelas capacidades do Verme conectado ao seu corpo. Isso fornece a ela Faro com Alcance Extremo e permite que possa rastrear alvos com um teste de 3d20+25.

PREDADOR LETAL

Uma Besta Parasitada é uma forma aprimorada de seu ser original, com suas capacidades potencializadas, até mesmo seus sentidos predatórios. Uma Besta Parasitada pode se deslocar normalmente em Furtividade e, ao atacar seres *Desprevenidos*, a margem de ameaça de seus ataques muda para 16.

INÓCULO DO MEDO

A Besta possui um Verme atrelado a si que é capaz de mutacionar conforme o decorrer de seu ciclo de vida. Role 2d4 e compare com a lista abaixo ou escolha diretamente duas das habilidades para a criatura possuir.

1 Libera a ação Fios de Sangue.

2 Sempre que sofrer dano de um ser adjacente causa 1d10 de dano de Morte a ele.

3 Ao atingir 400 PV (e a cada valor 100 pontos menor que esse), emite uma explosão de sangue com 9m de raio. Seres nessa área perdem 5d10 PV e ficam *Fracos* (Fortitude DT 30 reduz à metade e evita a condição).

4 Aumenta todas as suas DT em 2 e todo ser que falhar em um teste para resistir a seus efeitos fica *Abalado* por 1d4 rodadas. Em contrapartida, suas resistências diminuem em 5.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FIOS DE SANGUE *Distância (Médio)*

TESTE 3d20+20 | **DANO** 4d10 +15 Sangue

Restrito (veja Inóculo do Medo)

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

LÂMINAS BESTIAIS *Corpo a corpo x2*

TESTE 4d20+20 | **DANO** 2d8+16 Corte

MORDIDA PARASÍTICA *Corpo a corpo*

TESTE 4d20+20 (x3) | **DANO** 3d8+16 Corte

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

CHICOTES DE SANGUE

Corpo a corpo x2 (6m)

TESTE 4d20+20 | **DANO** 3d8 +12 Sangue

LIVRE ◆ **COMPRESSÃO DE CHICOTES**

Ao acertar um ataque com um de seus Chicotes de Sangue, pode realizar uma manobra agarrar (4d20+22) contra o alvo. Caso o agarre, poderá, como uma ação de movimento, movê-lo para que fique adjacente a você. Se agarrar dois alvos dessa forma, poderá, como uma ação de movimento, bater um no outro, causando 2d8+16 de dano de Impacto em ambos.

LIVRE ◆ **EMPESTAR**

Ao acertar seus dois ataques de Lâminas Bestiais, a Besta Parasitada pode, ao realizar seu ataque de Mordida Parasítica, expelir feromônios e gametas em uma espécie de pólen na face do alvo. Ele fica *Desprevenido* contra o ataque e, caso seja um Crítico, o alvo será fecundado com Vermes (role 1d4, caso seja par, serão dois ovos, se for impar, serão três). Se o alvo entrar em morrendo ao ser atingido por esse ataque, ele terá uma rodada a menos para levantar.

REAÇÃO ◆ **REVERBERAÇÃO NEUROLÓGICA**

Caso seja bem-sucedida em um teste de resistência, a Besta Parasitada pode reverberar o efeito para seu utilizador como uma onda mental. Para cada 5 pontos de DT que o efeito possuía, a onda causará 1d8 de dano Mental no usuário do efeito, deixando-o *Atordoado* por 1 rodada (Vontade DT igual a da habilidade utilizada +2 reduz dano à metade e muda para *Lento* por 1 rodada). Demais efeitos da habilidade utilizada pelo alvo não retornam para ele.

Atacando ou Arrancando o Verme

Ao usar a regra de Combate Brutal (Guia Confidencial Vol. III - Submundo Ocultista, página 148), é possível atingir o parasita que está acoplado ao alvo. Ao acertar a cabeça da Besta com um crítico, ele atinge o Verme, fazendo com que ele sofra o dano em vez da Besta. **O parasita possui 150 PVs** contados separadamente.

Ataques que atinjam o alvo com a condição Sangrando, perda de PV ou com efeitos que ignoram RD, também afetam o Verme. Um personagem que esteja agarrando a Besta Parasitada pode tentar arrancar o Verme ao gastar uma ação completa. São necessários dois testes de Força (DT 20) bem sucedidos em sequência para arrancá-lo, e isso causa 75 pontos de dano à Besta.

Caso o Verme morra ou seja arrancado, a Besta Parasitada fica *Exausta*, sofre vulnerabilidade a dano durante 1d4+2 turnos e perde as habilidades Regeneração Neurológica e Empestar.

Fecundação Parasítica

Um personagem que tenha um Verme fecundado em seu interior sofre com o crescimento do filhote. Na primeira hora, os ovos se deslocam até se posicionarem entre o fígado e o coração. Depois, passam a absorver nutrientes do hospedeiro até se desenvolverem completamente. No primeiro dia, o alvo fica *Fraco* e *Alquebrado*. No segundo, fica *Debilitado* em vez de *Fraco*. Quarenta e oito horas após a fecundação, eles eclodem e rompem os órgãos internos do alvo, matando-o. É possível remover os ovos cirurgicamente (utilize a tabela da página 58 com o Estágio do Parasita sendo adulto).

LÍDER DO CULTO PARASITADO VD320

AFINIDADE A SANGUE

CRIATURA ◆ MÉDIO

SENTIDOS PERCEPÇÃO 4d20+20, INICIATIVA 4d20+15

DEFESA 35 | FORTITUDE 2d20+15, REFLEXOS 4d20+15, VONTADE 4d20+25

PONTOS DE VIDA 650 | 325 machucado

IMUNIDADES Condições de atordoamento, paralisia e medo

RESISTÊNCIAS Dano não Paranormal 15

VULNERABILIDADES Morte

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	4	3	4	2

PERÍCIAS

CRIME 4d20+15
ATLETISMO 4d20+15
FURTIVIDADE 4d20+20
OCULTISMO 3d20+15

DESLOCAMENTO 15m | 10 □
Escalada 12m | 8 □

Além de ser usada para o Líder do Parazit, essa ficha foi elaborada para funcionar de "forma genérica" como um nível elevado de Cultista [como em Ameças da Realidade].

VULNERABILIDADE A LUZ

Enquanto estiver diretamente exposto a uma fonte de luz forte capaz de iluminar uma pessoa inteira, o Líder do Culto Parasitado fica *Desprevenido*, *Ofuscado*, perde sua habilidade de cura e suas resistências mudam para 0.

QUALQUER UM

O Líder do Culto Parasitado pode ser qualquer um e agir como um cidadão normal. Ele camufla com perfeição qualquer traço paranormal que possua e passa despercebido (Percepção ou Ocultismo DT 40).

PNEUMA

O Líder carrega a intensidade do Sangue como uma dádiva, mas também como uma maldição. Ele recupera 20 PV no início de cada um de seus turnos, exceto se chegar ou ultrapassar 0 PV. Além disso, seu modificador para todos os testes de perícia baseados em Presença é +25.

LITANIA CONTRA O MEDO

Escolha 3 rituais de 1º círculo, 3 de 2º círculo e 2 de 3º círculo de elementos entre Sangue e Morte. O Líder pode conjurá-los sem gastar PE (máximo de 13 PE por conjuração) usando a ação apropriada para cada um (DT 30). Personagens treinados em Religião sofrem -20 para resistir a esses rituais, mas recebem RD 15 a qualquer dano que causarem.

INÓCULO DO MEDO PRIMORDIAL

A inconstância do Sangue modifica o Líder a cada instante. No início de cada cena, role 1d4 e escolha qual habilidade ele vai receber.

1 Para cada personagem *Machucado* na cena, a cura do Líder aumenta em +5.

2 O Líder recebe um ataque à distância de chicotes de sangue (teste 4d20+30, dano 4d10+20 Sangue, alcance médio) que pode ser realizado com uma ação padrão.

3 Qualquer personagem que inicie seu turno em até 6m de distância do Líder fica *Fascinado* (Vontade DT 30 evita). Personagens parasitados (ou que já foram parasitados) por um Verme de Ith'rak, além disso, sofrem 2d6 pontos de dano mental e suas habilidades fornecidas pelo Verme deixam de funcionar por 1 rodada.

4 Um enxame de Vermes que ocupa um área de 9m segue o Líder, fornecendo +10 em testes de ataque, de resistência e na Defesa. No fim de cada turno do Líder, eles causam 4d10 de dano de Sangue a qualquer ser na área (Reflexos DT 30 reduz à metade). O enxame possui 60 PV, Defesa 25, RD 10, falha automaticamente em qualquer teste oposto ou de resistência e não possui ações. O Líder pode gastar uma ação de movimento para movê-lo em até 15m.

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

FADIGA *Corpo a corpo x2*

TESTE 4d20+30 | **DANO** 3d8+15 Corte

REAÇÃO ◆ **ARMADURA ORGÂNICA**

Uma vez por rodada, quando sofre dano, o Líder cobre seu corpo com uma carapaça que absorve metade de todo dano que ele sofrer, mas sua Agilidade e Presença mudam para 2 até o fim da rodada.

REAÇÃO ◆ **INSOLÊNCIA**

Uma vez por rodada, quando um ser tenta usar uma ação hostil contra o Líder, ele faz um teste de Intimidação oposto à Vontade do agressor. Se o Líder vencer, o ser perde a ação e deve arremessar suas armas longe ou realizar qualquer ação pacífica à mando do Líder. Se o ser vencer o teste oposto, fica imune a essa habilidade até o fim da cena.

MOVIMENTO ◆ **AGARRAR APRIMORADO**

Ao acertar um ataque Fadiga em um ser Médio ou menor, o Líder pode agarrá-lo (teste 4d20+15). No começo do seu turno, ele causa 3d10 +10 de dano de Sangue (Fortitude DT 30 reduz à metade). Um personagem com afinidade a Sangue recebe +5 no teste e, se passar, não sofre dano.

MOVIMENTO ◆ **ALIENAÇÃO**

O Líder pronuncia palavras incompreensíveis. Todos em alcance médio que possam ouvi-lo sofrem 1d10 pontos de dano mental (Vontade DT 30 evita). Falhas consecutivas na mesma cena se acumulam: na segunda, o ser sofre mais 1d10 pontos de dano mental e fica *Abalado*; na terceira, perde 4 pontos de sanidade permanentemente; na quarta, fica impossibilitado de usar qualquer habilidade/poder paranormal que gaste PE até o fim da cena; na quinta, o ser é reduzido a Sanidade 0 e se transforma em um Zumbi de Sangue Bestial em 2 rodadas.

EQUIPAMENTOS

Proteção leve aprimorada amaldiçoada com Cinética, vestimenta aprimorada (Intimidação) e discreta amaldiçoada com Defesa, Fadiga (página 49), Impiedosa (página 50) frasco de vitalidade, seringa da transfiguração, 2 alimentos energéticos.

Guia de Mestre

Como um **Chefe final** de uma campanha de Ordem Paranormal RPG, o Líder do Culto Parasitado oferece um enorme risco aos personagens, até mesmo em um combate balanceado. Tendo isso em mente, alguns observações que, você como Mestre, deve se atentar:

» O Líder só será realmente perigoso se ao menos um dos personagens jogadores já foram ou estiverem sendo parasitados pelo verme de ith'rak. O combate se torna extremamente difícil se mais da metade do grupo cumprir esse requisito.

» O NEX recomendado para um grupo de 4 jogadores é 80%, e 65% para um grupo de 5 jogadores, sendo esse o ideal.

» A fraqueza do Líder é o seu Vigor, que pode ser deixado claro em narrações como: "Vocês percebem que ele fica mais e mais ofegante a cada golpe; O parasita parece deixá-lo exausto; Seu golpe perfura a carne do verme, fazendo o corpo magro do Líder se retorcer de dor".

SUAS HABILIDADES

Suas imunidades lhe conferem um caráter mais defensivo, impedindo que personagens o tentem prender ou intimidar. Já as suas resistências não são tão altas, só ganhando valor por meio de suas ações ofensivas, tornando o combate ainda mais tático.

Vulnerável a luz, pode ser uma forma interessante de pará-lo. O Mestre pode apresentar isso de diversas formas, seja por meio de sua interpretação ou a reação do Líder a uma habilidade de uma personagem que envolva isso. Sofrendo disso, o combate contra o Líder fica bem mais fácil, fazendo com que um grupo de 4 jogadores NEX 70% ou 5 com NEX 60% também possam combatê-lo, com mais tática do que força bruta.

Ele pode ser Qualquer pessoa, assumindo uma forma física diferente por meios ritualísticos. Isso pode ser usado como um ótimo gancho narrativo, com algum NPC que vira um grande amigo do grupo, mas se revela o vilão final, por exemplo. Já Pneuma torna o combate mais complexo, e cabe a você como Mestre decidir ou não se a cura do Líder deve ser perceptível ou não, sendo apenas um fato mecânica, não narrativo.

Sua Litania torna o embate mais diverso, já que cabe a você decidir os rituais escolhidos, para a proposta que desejar. Rituais com foco em Absorver e Invocar como: Definhar, Espirais da Perdição, Armadura de Sangue, Desacelerar Impacto, Aprimorar Físico, Flagelo de Sangue, Âncora Temporal e Forma Monstruosa — são os mais recomendados para o Líder. Sem contar os rituais entre as página 32 e 43 e em Sobrevivendo ao Horror (página 48 à 56), que você também pode escolher.

Seu Inóculo do Medo é o mais versátil até então, podendo virar o combate de cabeça pra baixo. Um Mestre deve estudar bem cada possibilidade e usá-la a seu favor, já que todas oferecem bastante controle para o Líder, aumentando seu apelo visual e narrativo.

SUAS AÇÕES

O líder causa pouco dano em suas ações de Agredir, pois o seu foco está mais voltado em suas manobras de agarrar, causando dano de Sangue, além de restringir os movimentos do personagem.

Sua Armadura Orgânica é ótima para "frustrar", no bom sentido, aquele personagem que causa muito dano de uma vez só, o forçando a pensar criativamente para derrotar o Líder. Em contrapartida, perícias como Reflexos e Vontade do Líder ficam prejudicados, abrindo uma brecha para outros personagens brilharem.

A Insolência possui quase a mesma intenção, mas seu foco é sobre desarmar aquele personagem muito dependente de seus itens, criando margem para vários tipos de cenas de ação.

Perturbação Alienígena é uma habilidade bem circunstancial. Se for usada, é recomendado que ela seja usada em toda rodada, se o Líder conseguir. Isso criaria uma combate completamente diferente, agindo como um combate bomba-relógio, sendo mais uma cena de tensão do que um combate em si.

SEUS EQUIPAMENTOS

Estes itens podem ser ignorados pelo Mestre, mas podem servir como "tesouro" para os personagens que o derrotarem. Mas se você quiser um combate ainda mais intenso, e seus jogadores forem experientes, você pode usar os itens ao seu favor, como o Frasco de Vitalidade, Seringa da Transfiguração e os dois alimentos. A proteção e vestimenta já estão contabilizadas na ficha.

Estatísticas e Testes da Ameaça

Os testes foram feitos com 5 personagens NEX 65%;

- Um Combatente com a trilha Guerreiro e afinidade a Sangue;
- Um Combatente com a trilha Caçador e afinidade a Energia;
- Um Ocultista com a trilha Lâmina Paranormal e afinidade a Morte;
- Um Ocultista com a trilha Possuído e afinidade a Conhecimento;
- Um Especialista com a trilha Muambeiro e afinidade a Morte.

Dano médio da ameaça:

- **Fadiga:** 38 (2 ataques) ou 18 (1 ataque).
- **Chicotes de Sangue:** 28.

Com seu Enxame, seu dano médio por rodada aumenta em 18, em média.

Com 5 personagens machucados, o Líder cura 45 PV em vez de 20. Isso aumenta ainda mais os riscos que os personagens podem sofrer, os obrigando a tentarem cessar a cura e finalizar o combate o mais rápido possível.

Considerando um personagem com Defesa 40, o Líder, com seu teste de ataque (4d20+30), tem aproximadamente 93,8% de chance de ultrapassar a Defesa.

No primeiro teste, a cena de combate durou 9 rodadas, com três personagens sobrevivendo no final (Ocultista Possuído e Especialista Muambeiro morreram). Os personagens ficaram bastante feridos. Nesse teste, o Líder teve foco em em subtrair Pontos de Vida dos personagens, usando somente ações que causem dano.

No segundo teste, o combate durou 7 rodadas, com todos os personagens vivos, embora muito feridos mentalmente. Neste teste o Líder focou em evitar sofrer dano e focar em dano mental, com sua habilidade 3 do inóculo do medo primordial e perturbação alienígena.

No terceiro e último teste, o combate durou 4 rodadas, com somente um personagem sobrevivente (Combatente Guerreiro). Neste teste, o Líder alternou espertamente entre dano físico e mental, agindo de forma mais tática, pensando bem antes de agir.

A maneira correta de derrotá-lo, não é só como força física, mas sim descobrindo e aplicando as suas fraquezas, se não, dificilmente o grupo sairá vitorioso.

As mudanças que podem ocorrer com o Inóculo do Medo Primordial não influenciam nos resultados dos testes. Sendo assim, qualquer escolha gerará um combate balanceado, mas fornece novas mecânicas/estratégias para o Mestre usar e para os jogadores resolverem.

Agradecimentos ao Fita K7, que fez o playtest da ficha para garantir o balanceamento!

MATRIARCA ND 240

Uma pessoa de alma pura selecionada pelos Vermes para tornar-se o mais próximo que um ser humano pode ser deles. A Matriarca criará uma nova geração de Vermes, garantindo o legado de Ith'rak na Terra e fazendo o necessário para proteger seus antepassados e sua civilização. Se um humano parasitado é uma grotesca, ela é a maior aberração que existe.

AMEAÇA DE MEDO

CONHECIMENTO ◆ **SANGUE**

CRIATURA ◆ GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 ◆ 5d6 Mental ◆ NEX 75%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 2d20+15
INICIATIVA 4d20+20
Percepção às cegas

DEFESA 36

FORTITUDE 5d20+20
REFLEXOS 4d20+20
VONTADE 2d20+10

PONTOS DE VIDA 500 | 250 machucado

IMUNIDADES Sangue

RESISTÊNCIAS Dano 35

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
4	3	3	2	5

PERÍCIAS ATLETISMO 3d20+15

DESLOCAMENTO 12m | 8 □
Escalada 18m | 12 □

INTERFERÊNCIA SENCIENTE

A Matriarca consegue controlar os Vermes de Ith'rak. No início de cada rodada, role 1d4. Os personagens em alcance longo que estão sendo parasitados sofrem um dos seguintes efeitos.

1 Os parasitas se revoltam contra seus hospedeiros e causam 2d12+10 pontos de dano de Perfuração (Fortitude DT 30 evita).

2 Os personagens recebem mensagens telepáticas incompreensíveis e sofrem 1d12 pontos de dano Mental e ficam *Confusos* (Vontade DT 30 reduz à metade e evita a condição).

3 O custo em PE das habilidades fornecidas pelo Verme aumenta em +2 durante a rodada.

4 Os parasitas entram em pane. Os personagens ficam *Cegos* e *Surdos* durante a rodada (Fortitude DT 30 evita).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

PATAS ARACNÍDEAS *Corpo a corpo x6*

TESTE 4d20+30 | **DANO** 3d6+10 Perfuração

A matriarca não pode fazer mais de dois ataques de patas aracnídeas contra o mesmo ser na mesma ação agredir

REAÇÃO ◆ **ABRAÇO DO MEDO**

Se acertar um ataque de patas aracnídeas em um personagem Médio ou menor, pode agarrar o alvo (teste 3d20+20). No início de seu turno, a Matriarca causa 2d8 pontos de dano mental em cada personagem *Agarrado* (Vontade DT 30 reduz à metade). A Matriarca pode manter até três personagens *Agarrados* simultaneamente.

PADRÃO ◆ **CHAMADO DA RAINHA**

A Matriarca controla as ações físicas de um personagem em alcance médio por uma rodada (Fortitude DT 30 evita até o fim da cena). Personagens que já estejam parasitados por um Verme e falhem na resistência perdem os bônus e habilidades que a criatura fornece por 1d3 rodadas.

COMPLETA ◆ **CASULO ALIENÍGENA**

A Matriarca se move até um personagem *Inconsciente* ou *Morrendo* e reveste o seu corpo com uma substância gelatinosa. Se ainda não estiver, ele fica *Inconsciente* e com 1 PV, preso em um casulo imune a dano. A cada dia que passart, a vítima perde 1 ponto de sanidade. Se alcançar o SAN dessa forma morre instantaneamente, se transformando em uma nova matriarca.

MOVIMENTO ◆ **EXPELIR VERMES**

Uma vez por cena, a Matriarca expele 1d6+2 Vermes Prematuros em espaços desocupados adjacentes a ela. Cada um deles possui 45 PV, Defesa 34, Vulnerabilidade à Morte e falha automaticamente em qualquer teste oposto e de resistência.

MOVIMENTO ◆ **COMANDAR NINHADA**

Liberada apenas após usar Expelir Vermes

No início de cada turno da Matriarca ela pode gastar um ação de movimento para gerar os seguintes efeitos:

» **Andar.** Os Vermes Prematuros se movem com deslocamento 12m (normal e escalada) e causam 4d12+15 pontos de dano de Sangue em qualquer ser no caminho (Reflexos DT 30 reduz à metade). A Matriarca comanda cada um deles para mover-se em uma direção diferente.

» **Consumir.** Os Vermes Prematuros se movem até um personagem morto em alcance curto e devoram seu corpo. Durante a próxima rodada, a Matriarca pode utilizar Comandar Ninhada como ação livre.

» **Defender.** Todos os Vermes Prematuros se agrupam ao redor da Matriarca. Durante este efeito, ela recebe +5 na Defesa e qualquer ser que inicie seu turno em alcance curto dela sofre 2d12+8 pontos de dano de Sangue e fica *Caído* (Reflexos DT 30 reduz à metade e evita a condição).

» **Sacrificar.** Um Verme Prematuro em alcance curto da Matriarca se aproxima. Ela o sacrifica, recebendo 45 PV temporários. A Matriarca pode sacrificar até três Vermes Prematuros por cena.

Enigma de Medo

A Matriarca é extremamente resistente, mas tem um ponto fraco: seus filhotes. Se todos os Vermes Prematuros vivos que ela expeliu na cena permanecerem 3 rodadas ininterruptas em alcance longo dela ou forem reduzidos a 0 PV com dano de Energia, seu enigma de Medo é resolvido.

Um personagem pode manter um Verme Prematuro longe da Matriarca, seja prendendo-o, agarrado-o ou até mesmo impedindo que a ela se aproxime.

Quando tem seu enigma de medo resolvido, a Matriarca começa a sofrer -d20 em testes de resistência e perde a sua Resistência a dano. Sua ação Agredir torna-se corpo a corpo x4 e ela perde as habilidades Comandar Ninhada e Casulo Alienígena.

GUARDIÃO

ITH'RAK

Nos portões metafóricos da civilização perdida de Ith'rak, é possível encontrar estátuas peculiares.

Seu aspecto rochoso engana os desatentos, mas observadores mais cuidadosos podem notar que a pedra se trata de algo mais... algo vivo. Se você chegar perto o suficiente para tirar essa conclusão, já será tarde demais.

Um Guardião de Ith'rak é uma criatura paciente e letal. Os milênios de espera fazem com que ele não tenha pressa para eliminar invasores. E geralmente a pressa é inimiga da perfeição, mas com um Guardião por perto, você vai querer ser o mais rápido possível.

A rocha é apenas um organismo que cobre a verdadeira forma dessas criaturas e ainda serve de armadura. A decisão mais sábia de qualquer um que possa encontrar um Guardião é correr, mas não se pode esquecer dos tolos que vivem pelo perigo. Para essas mentes desequilibradas eu digo: assim que o Guardião se livrar das rochas, dê adeus a tudo que já amou em sua vida. Ele será o seu fim.

Guardiões tem sentidos aguçados e são sensíveis à temperatura. Calor emitido por seres é ínfimo e passa despercebido pela criatura, mas caso ela sinta uma fonte de calor (como tochas ou fogueiras) em alcance curto ou alguém o tocando durante 3 turnos seguidos, ele desperta e começa a se libertar. Um personagem adjacente pode fazer um teste de Percepção (DT 35) para ouvir crepitares e notar que o Guardião está acordando. Personagens que tentam ser cuidadosos e passam em um teste de Furtividade (DT 28) não são percebidos ao tocá-la. Ao investigar a estátua, os seguintes testes podem ser feitos:

» **Ciências (DT 32):** o material de suas rochas é desconhecido, parecido com obsidiana. Alguns cristais roxos existem em sua base.

▶ **Ocultismo (DT 35):** A base alimenta e conserva a estátua de alguma forma.

GUARDIÃO VD 280

AMEAÇA DE MORTE

ENERGIA ◆ **SANGUE**

CRIATURA ◆ MÉDIO

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 30 ◆ 3d12 Mental ◆ NEX 90%+ é imune

SENTIDOS

PERCEPÇÃO 2d20+20

INICIATIVA -2d20+25

Percepção às cegas

DEFESA 35

FORTITUDE 6d20+25

REFLEXOS -2d20+25

VONTADE 4d20+20

PONTOS DE VIDA 810 | 405 machucado

RESISTÊNCIAS Dano 40

VULNERABILIDADES Energia

ATRIBUTOS

AGI	FOR	INT	PRE	VIG
0	6	2	4	6

DESLOCAMENTO 3m | 2 □

Nova Condição: Corrompido

É comum ouvir dizer que "as paredes têm ouvidos" e, embora seja uma expressão popular, em Ith'rak, isso pode ser verdade. A rocha revestindo a gruta que abriga a civilização perdida se trata de um organismo vivo que está em constante movimento e busca por algo para consumir. Um personagem corrompido fica *Lento* e tem o calor de seu corpo consumido aos poucos pela Corrupção. No início de cada rodada, ele perde 2d4 PE e sofre uma penalidade acumulativa de -1 em testes de perícias baseadas em atributos físicos (Fortitude DT 20 + 5 por teste anterior evita e passar por 10 ou mais te livra da condição). Ao realizar ações que aumentem a temperatura de seu corpo (como correr, atacar, usar habilidades com gasto de PE, etc.) ele recebe +10 no teste de resistência. Se chegar a 0 PE por esta condição, ele fica *Petrificado* permanentemente, sendo tomado pela Corrupção e transformando-se em uma estátua. Enquanto estiver sob efeito dessa condição, você recebe +1 no teste de resistência para cada 5 pontos de dano de Fogo ou Frio que sofreu na rodada anterior (se tiver recebido ambos, eles se anulam).

APRISIONAMENTO CORRUPTO

Aprisionados em rochas, os Guardiões precisam de algum tempo para que possam se livrar delas para retornarem ao seu devido potencial. Quando seus PV são reduzidos a 540 ou menos, eles adentram em sua forma Intermediária. Ao atingir 270 PV, entram em sua forma Verdadeira. Ao mudar de forma, têm sua Agilidade aumentada em 2 pontos (aumente a Defesa e testes proporcionalmente), o número de ataques com as Garras em +1, o deslocamento em +6m e a RD reduzida à metade. As novas garras possuem alcance de 4,5m em vez de apenas 1,5m. Ao adentrar na forma Verdadeira, a Presença Perturbadora é ativada uma segunda vez, com dano dobrado.

Habilidades com o símbolo ◊ podem ser utilizadas em todas as formas. Habilidades com o símbolo ⬙ são desbloqueadas ao atingir a Intermediária e as com ⧫ ao atingir a Verdadeira. Ao adentrar na forma Verdadeira, o tamanho do Guardião aumenta para Grande.

ARMADURA GASOSA

Abaixo da armadura de pedra, há uma camada de gases acumulados no tempo em que os Guardiões ficaram imóveis. Quando as rochas se quebram, eles são liberados. Sempre que o Guardião tem seus PV reduzidos, todos adjacentes a ele sofrem 1d8 de dano Químico. Além disso, esta armadura fornece 75% de Imunidade à crítico. Em sua forma Intermediária, o dano aumenta para d10 e a imunidade diminui para 50%. Já na Verdadeira, tornam-se respectivamente d12 e 25%.

Por fim, quando adentra uma nova forma, esta armadura libera uma onda de gás que afeta todos a até 3 metros do guardião. Aqueles atingidos sofrem 8d8 de dano Químico e os efeitos da Corrupção (Fortitude DT 30 na forma Intermediária e 35 na Verdadeira reduz à metade o dano e evita a condição).

AÇÕES

PADRÃO ◆ **AGREDIR**

GARRAS *Corpo a Corpo x2*

TESTE 6d20+25 | **DANO** 4d10+12 Corte

REAÇÃO ◊ **ESPERE E APRENDA**

Depois de tanto tempo aprisionado e imóvel, o Guardião aprendeu que esperar com calma é imprescindível. Ao realizar um teste contrário a outro ser, a criatura sempre deve ser a segunda a jogar. Uma vez por rodada, caso o resultado do alvo for maior que o valor máximo que o Guardião é capaz de conseguir no teste, ele receberá um bônus de +10.

REAÇÃO ◊ **FRAGMENTOS FLUTUANTES**

Ao sofrer um ataque, o Guardião pode explodir os gases presentes no local onde o ferimento iria ocorrer para afastar o ataque. O alvo (quem o atacou) e o Guardião sofrem 4d10 de dano Químico e são lançados 1d4 x 1,5m em direções opostas. Seres atingidos por este efeito, com exceção do Guardião, têm direito a um teste de Fortitude (DT 30) para reduzir o dano à metade e evitar o efeito. Esta habilidade pode ser utilizada um número de vezes por rodada igual a 3 menos a Agilidade do Guardião.

MOVIMENTO ◊ **OLHOS DE PEDRA**

O Guardião destrói a Corrupção que estava cobrindo um de seus olhos e, então, escolhe um ser em alcance médio que consiga vê-lo para realizar um teste de Vontade (DT 30 evita). Se falhar, o alvo ficará *Lento* até o fim da cena. Toda vez que um alvo afetado por este efeito for acometido pela Corrupção, ele deverá fazer o teste de Vontade novamente. Se falhar 3 vezes, o alvo irá ficar permanentemente *Petrificado*, sendo consumido pela Corrupção. Esta habilidade só pode ser utilizada duas vezes por Guardião.

MOVIMENTO ♦ **BAFO CORRUPTO**

Não foi apenas a parte exterior do corpo do Guardião que foi corrompida pelos gases para que ele pudesse aguentar a petrificação. Seu interior também foi tomado pela Corrupção para que fosse preservado. É possível liberar este gás de três formas diferentes, sendo elas pelos poros, pela boca ou começar a liberá-los constantemente por meio da respiração. Veja a seguir os efeitos de cada uma destas escolhas.

» **Boca.** O Guardião libera uma grande baforada de gás. Todos em um cone de 7,5m sofrem 4d6 de dano Químico e são atingidos pela Corrupção (Fortitude DT 30 reduz à metade e evita a condição, ou Reflexos DT 35 evita).

» **Poros.** Diversos jatos de gás são expelidos pelo Guardião. Todos adjacentes a ele sofrem 2d6 de dano de Impacto, 2d6 de dano Químico e são empurrados 1d6 x 1,5m para trás (Fortitude DT 35 reduz à metade).

» **Respiração.** O Guardião expira uma pequena quantia de gás pesado esvair por sua boca e nariz recorrentemente. Durante 1d4+1 rodadas, ele pode, uma vez por rodada, gastar uma ação livre para sussurrar palavras incompreensíveis e corrompidas nos ouvidos de um ser adjacente. O alvo sofre 2d8 de dano Mental e é atingido pela Corrupção (Reflexos DT 35 evita).

MOVIMENTO ♦ **RECUPERANDO O TEMPO PERDIDO**

O Guardião perfura um ser em alcance curto com os tentáculos de suas mãos. O Alvo envelhece 3d12 anos (caso alcance 100 anos, irá morrer instantaneamente) e sofre este mesmo valor em perda de PV e de SAN (Fortitude DT 30 evita os três). O Guardião recupera este mesmo valor em PV.

PADRÃO ♦ **VIBRAÇÃO INFORMATIVA**

Ao perder todas as rochas que englobavam sua cabeça, o Guardião pode extrair o máximo de sua mente. Utilizando o meio de comunicação dos Vermes, ele pode alterar a frequência para causar um poderoso choque mental em todas as pessoas em alcance médio, que sofrem 4d10 de dano Mental e ficam *Alquebradas* (Vontade DT 30 reduz o dano à metade e evita a condição).

COMPLETA ♦ **CONTANDO AS HORAS**

O Guardião é capaz de recuperar uma hora que perdeu estando aprisionado, concentrando ela em suas próximas ações. Em todos seus próximos turnos até o fim da cena, ele receberá uma ação de movimento extra. Alternativamente, uma vez por cena pode utilizar esta habilidade para realizar até 10 ações de movimento instantaneamente, desde que elas não envolvam outros seres.

COMPLETA ♦ **RETORNAR ESTILHAÇOS**

Após tanto tempo interligados, as rochas se tornaram uma parte do Guardião e perdê-las agora é demais para ele. Ao utilizar esta habilidade, todos os estilhaços espalhados pelo chão retornam para o Guardião, flutuando ao seu redor e criando uma espécie de armadura sobre seu corpo. A RD dele é aumentada para 30, e sua chance de ignorar acertos críticos se torna 60%. Todos na área onde o combate está ocorrendo sofrem 6d12 de dano Perfurante (Reflexos DT 35 reduz à metade). Esta habilidade só pode ser utilizada uma vez.

COMPLETA ♦ **A SINFONIA DE ASAS E TENTÁCULOS**

O Guardião utiliza suas asas para fazer uma sequência de movimentos hipnotizantes, como se estivesse dançando. Todos que possam vê-lo ficam *Confusos* (Vontade DT 35 evita). Se já estiverem nesta condição, o Guardião decidirá um alvo para cada um atacar e para onde devem se mover.

AGRADECIMENTOS

A equipe do Arquivos Confidenciais gostaria de agradecer a todos que apoiaram o projeto! A princípio, não era certo se o Guia Confidencial passaria de seu primeiro volume, mas o suporte que recebemos foi surreal e nos motivou a seguir e trabalhar outros temas. Graças a vocês, estamos aqui hoje, um ano depois do lançamento do primeiro Guia Confidencial, comemorando o aniversário do nosso projeto mais ambicioso. Somos eternamente gratos e, enquanto houver demanda, seguiremos produzindo conteúdo de qualidade para vocês. Que venha mais um ano!

Financiadores deste Guia Confidencial

Somos extremamente gratos a todos os apoiadores, mas as pessoas abaixo acreditaram tanto no nosso trabalho que colaboraram financeiramente para que conseguíssemos tirar algumas ideias do papel.

KILLADEIRO

Por ter financiado a ficha e arte da Matriarca e idealizado Bianca Brito, a origem Adorador, a trilha Ascenção Verminosa e os rituais Cria de Ith'rak, Inóculo Sanguíneo e Vibrações Sensoriais.

BRUNO SCHEFFEL (ENDERRUSH)

Por ter financiado os 3 artefatos deste Guia e idealizado Ceverino Pessoa, a origem Territorialista, a trilha Carcereiro, o artefato Picareta de Ith'rak e os rituais Chamado de Ith'rak, Exantema Purulenta e Sessão do Culto.

FELIPE FRIEDRICH (SIGMA)

Por ter financiado 5 das armas Biopunk e idealizado Alenin Yurievich, a origem Agente de Inteligência, a trilha Guarda-Costas e os rituais Coagulação Tóxica, Luzes do Abismo e Toque Medonho.

SYD ORION DAHL

Por ter financiado a condição Corrompido e a expansão das mecânicas de parasitismo e idealizado Aisha Carmin, a origem Primogênito, a trilha Simbionte, o artefato Maçã do Éden e os rituais Controlando o Infinito, Desenho Pútrido e Projeção Astral.

SALLY

Por ter financiado a música tema do Parazit e idealizado Izumi, a origem Locutor, a trilha Minerador e os rituais Catucadão, Reunião Paranormal e Sombra Pavorsa.

JOÃO MICHELON (MAYLON)

Por ter financiado a ficha e arte do Guardião de Ith'rak e idealizado Ivan Romanova, a origem Calejado, a trilha Marcado por Ith'rak, o artefato Verme Encapsulado e os rituais Ligação Gravitacional, Entropia Compartilhada e Terapia de Choque.

Agradecimentos Adicionais

Poggers - Origem Post Mortem

João Portilho (Portill) - Ritual Tempo Distorcido e os Poderes Morte Gosmenta e Visão Infernal

Tharisu - Ritual Barreira Luminosa

Themoonlighterr - Leonardo Fontes e Trilha Infectado

Vittori Hanzo - Poder Plateomante

Apoiadores do Catarse

Também somos imensamente gratos aos apoiadores listados a seguir, que acreditam no potencial do projeto e confiaram que seguiríamos entregando conteúdo da maior qualidade possível. É graças a eles que conseguimos desenvolver a Edição Definitiva do Guia Confidencial Especial de Aniversário, e esperamos ser capazes de continuar produzindo cada vez mais. Sendo assim, deixamos os nossos mais sinceros agradecimentos a:

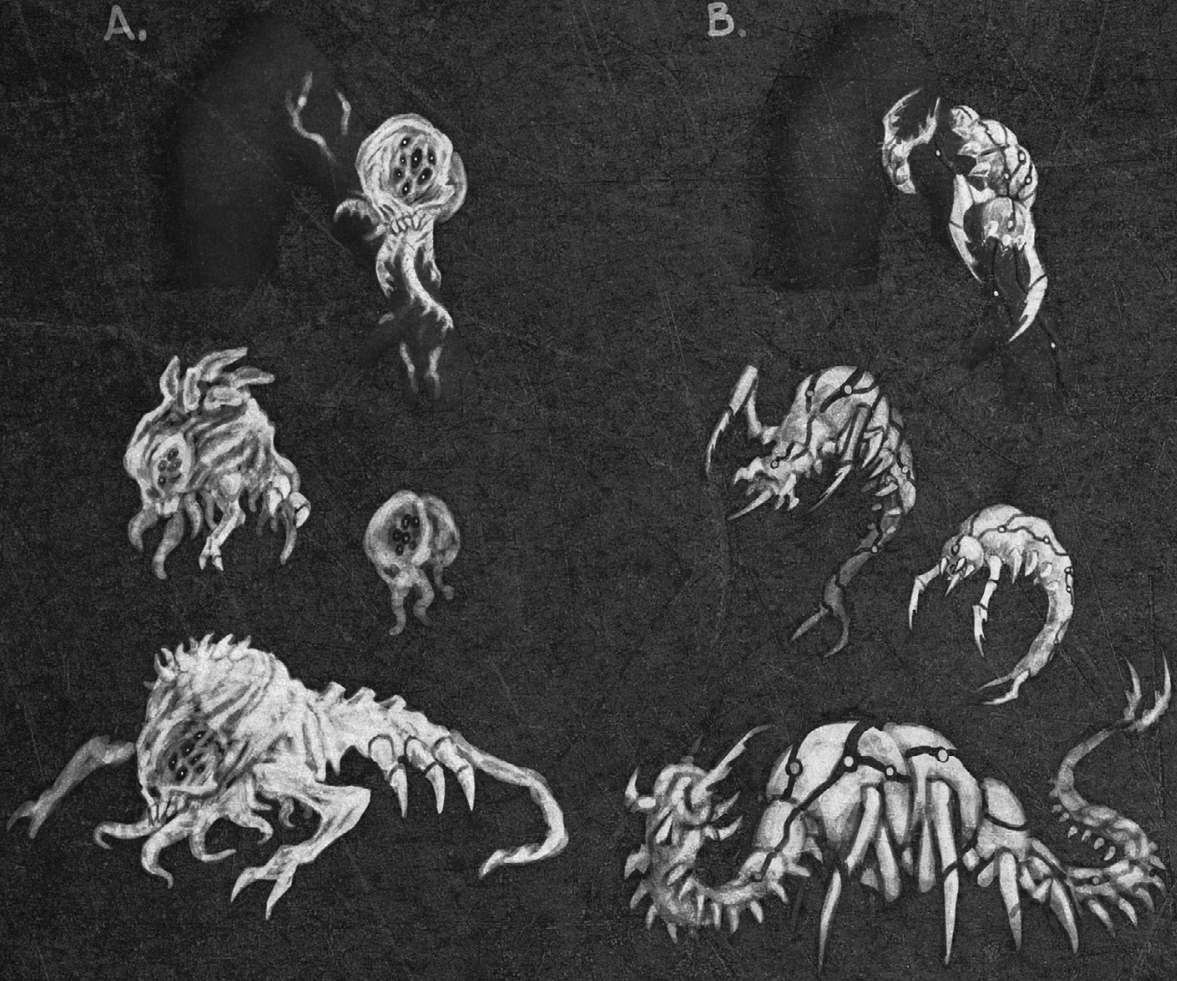
APOIADORES NÍVEL ARNALDO FRITZ

Esses apoiadores estão conosco há mais de 6 meses consecutivos (alguns, desde o lançamento do Guia Confidencial Vol. I), Allan Barbosa, Azazel Roldão, Caua Brito, Denilson Vitor, Fellipe F. da Silva Santos, Gelinho Loco, Giulia Neves, Hidden, Joey Willian, JoJo Costa, Lucas Cecconello, Lucas G. Amorim de Araújo, Maria Eduarda Cardoso, PedroInTheBathroom, Marcos Figueiredo Matos, Nice_Cazz e PerraS.

APOIADORES NÍVEL SR. VERÍSSIMO E SEITA DAS MÁSCARAS

Antonio Ricardo Gomes dos Santos, A Quadra Mais Gay, Bolovo, Chacal D. Wolferus, Daniel Przyvara, Expeto, Felipe Friedrich, Gabriel Garcia A. Castelo, KayPs, Litt, Lívia Gomes Cornélio, Raphael Ribeiro, Ricardo Baldin, Syd Orion Dahl, Thalisson C. Torres e, em especial, **Pedro Bombonatto** que é apoiador desde o lançamento do projeto no Catarse em Outubro de 2022 e é um dos grandes responsáveis pelo Arquivos Confidenciais estar de pé até hoje.

CONCEPT ART: VERMES DE ITH'RAK



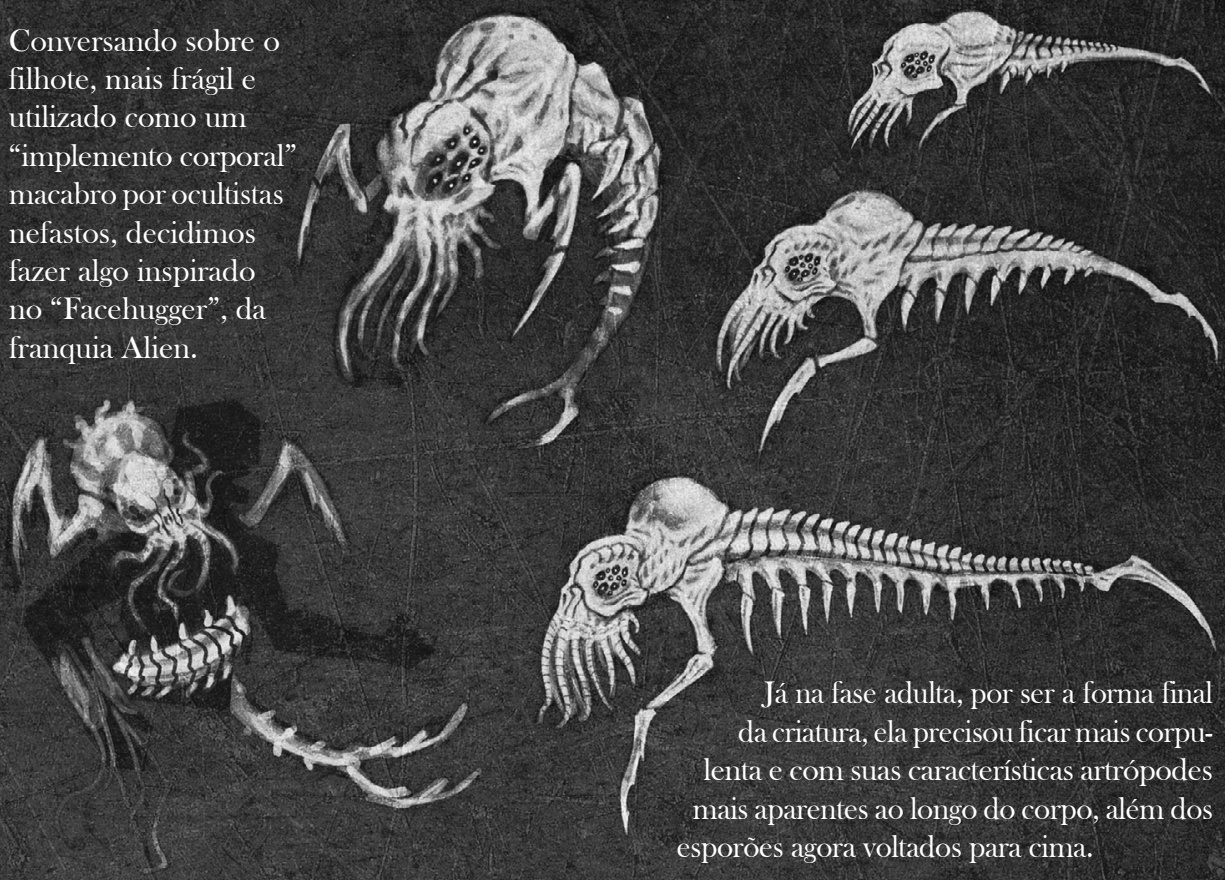
PROCESSO DE CRIAÇÃO NAS PALAVRAS DO ARTISTA

Desenvolver essa criatura foi algo bastante desafiador, mas eu sabia que dava para fazer algo bem legal. O objetivo era claro e seimples: elaborar três estágios de crescimento de um parasita de Sangue com uma estética biopunk e inspirado no jogo Scorn.

Nas explorações, tentei representar a progressão de crescimento, com as fases iniciais sendo mais frágeis e semelhantes a um tipo de item, ficando maior e mais perturbador a cada etapa. Dentre as opções, duas foram as favoritas: a primeira, onde tentei aplicar elementos nojentos e deformações, com tentáculos de carne e esse tecido esburacado; e uma outra bem insectóide, tentando passar a ideia de uma máquina de carne, remetendo ao horror de ter um inseto parasita grudado em você, penetrando sua pele.

Depois de explorar ideias com os apoiadores, decidimos que o caminho seria uma mescla entre as duas ideias. Disso surgiu o design que seria refinado até o final, carinhosamente apelidado pelos membros da produção de "Camarão do Inferno".

Conversando sobre o filhote, mais frágil e utilizado como um "implemento corporal" macabro por ocultistas nefastos, decidimos fazer algo inspirado no "Facehugger", da franquia Alien.

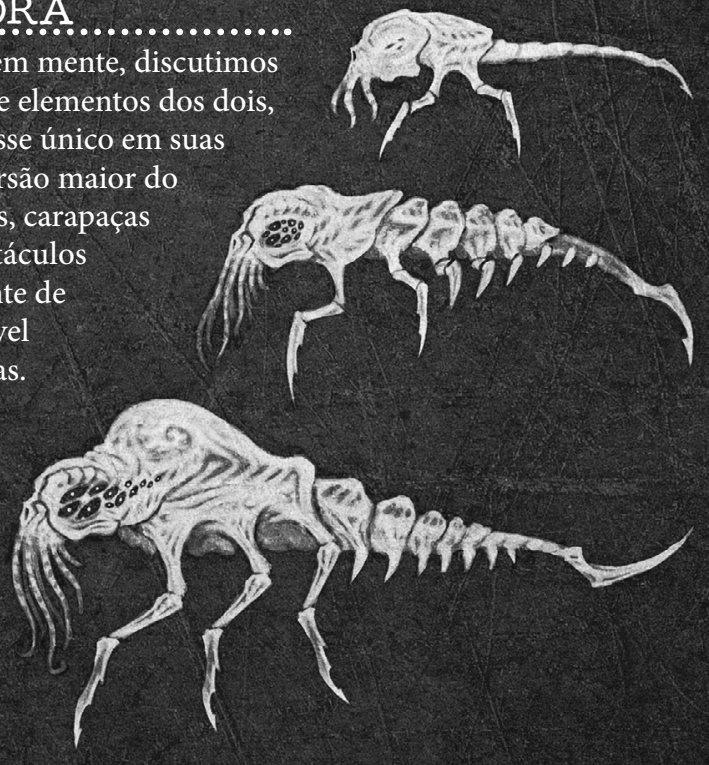


Já na fase adulta, por ser a forma final da criatura, ela precisou ficar mais corpulenta e com suas características artrópodes mais aparentes ao longo do corpo, além dos esporões agora voltados para cima.

CONCLUSÕES DA AUTORA

A partir disso, com um começo e fim em mente, discutimos sobre um meio termo que incorporasse elementos dos dois, mas ainda tivesse sua própria forma fosse único em suas características. O resultado foi uma versão maior do filhote, com ferrões mais desenvolvidas, carapaças devidamente segmentadas, patas e tentáculos maiores e uma concentração significante de olhos. Observando cada etapa, é possível notar os aspectos semelhantes entre elas.

Acredito que conseguimos captar a essência da criatura com esse design. Um ser que inspira aversão e desperta um sentimento de estranheza, que parece errado em sua fisionomia. Não só isso, mas também a evolução entre as etapas é visível e harmoniosa.

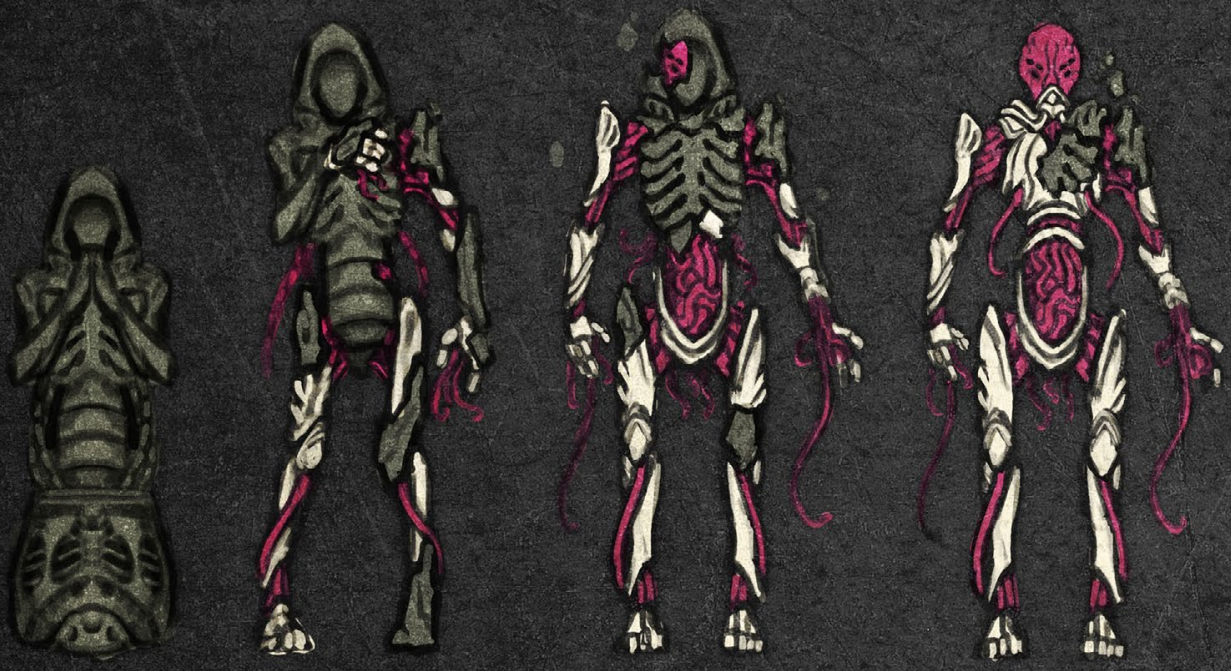


twitter.com/LulMandelli

artstation.com/luanmandelli

CONCEPT ART: GUARDIÃO DE ITH'RAK

A ideia do Guardião surgiu com as estátuas que foram ilustradas na arte do Verme de Ith'rak. Nos perguntamos quem as teria feito e por que elas estariam em entradas da civilização perdida. Também tínhamos pensado em protetores de Ith'rak que impediriam invasores de entrarem, com forte inspiração na Guarda da Rainha, da Inglaterra. Juntando esses dois conceitos, decidimos que as estátuas seriam os defensores, que se posicionam em entradas da civilização e aguardam por milênios até detectar uma ameaça e entrar em ação. Nossa ideia de um organismo vivo que consome e cobre superfícies por toda Ith'rak nos permitiu desenvolver um novo visual para o Guardião e usar o design da estátua como a camada externa de Corrupção.



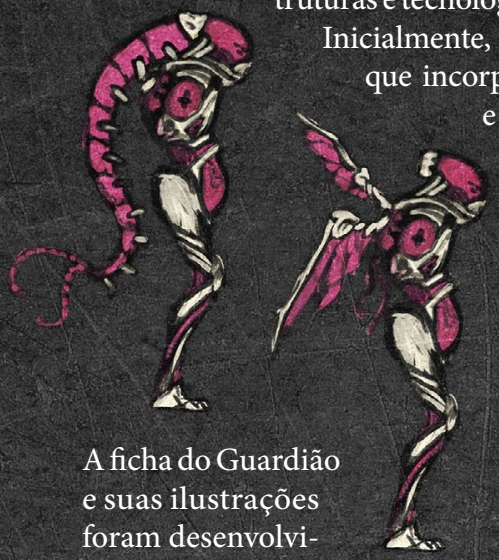
PROCESSO DE CRIAÇÃO NAS PALAVRAS DO ARTISTA

A ideia dessa vez era bem complexa. Uma criatura petrificada que desperta e se liberta gradualmente, usando como base as estatuas que apareceram anteriormente na ilustração dos Vermes de Ith'rak. Além disso, essa criatura deveria ser parte da civilização antiga daquele local, uma espécie diferente da dos Vermes. Outro desafio era que, apesar de não termos a aparência definida, o Guardião precisaria ser diferente da estatua em si e ainda caber dento dela de alguma forma. Depois de diversas opções e tentativas, chegamos em algo que funcionava, com um ser humanoide, mas ainda assim cheio de tentáculos, formado por um exoesqueleto biotecnológico.

Agora tínhamos uma direção, mas faltavam alguns ajustes. A decisão foi deixar o Guardião mais parrudo, além de menos humano e mais insectóide. Testamos alguns formatos diferentes de pernas e caudas até optar pela versão final e a adição de asas, que se tornaram uma das partes principais do design, foi uma discussão longa entre a equipe.

NOTA DA AUTORA

Nossa principal inspiração para Ith'rak e suas criaturas é a estética do jogo Scorn, que usa de estruturas e tecnologias orgânicas para destacar a estranheza dos ambientes e seres. Inicialmente, o Guardião seria uma espécie de Louva-a-Deus humanoide que incorporasse a nojeira do biopunk. Depois de algumas discussões e rascunhos, decidimos seguir na direção oposta: uma figura majoritariamente humanóide com elementos semelhantes aos de insetos. Dessa forma, implementamos as asas, modificamos a estrutura das pernas e testamos carapaças em diferentes locais do corpo. No final, alcançamos o meio termo desejado fugindo um pouco da estética que nos inspirou inicialmente, mas ainda assim chegamos em um visual marcante que cabia na proposta.



A ficha do Guardião e suas ilustrações foram desenvolvidas simultaneamente, o que nos permitiu fazer adaptações em uma conforme surgiam ideias para a outra e vice-versa. Nosso objetivo era criar uma ameaça que parecesse inofensiva a princípio para enganar jogadores curiosos que investigam sem muita cautela. Quanto mais uma equipe demorar para eliminar um Guardião, mais difícil será o combate. Por conta disso, pensamos em formas de deixar os visuais cada vez mais ameaçadores a cada fase da criatura para elevar o senso de urgência dos jogadores conforme ela se revela.

twitter.com/LulMandelli

artstation.com/luanmandelli

Nome	Cat.	Dano	Crít.	Alcance	Tipo	Espaços	Raridade
ARMAS SIMPLES							
Corpo a Corpo - Duas Mãos							
Lâmina Incandescente	II	1d6+3	x2	—	Ver texto	2	Incomum
ARMAS TÁTICAS							
Corpo a Corpo - Uma Mão							
Apanhador de Vultos	III	4d4+4	18	3m	Ver texto	1	Restrito
Caçadora de Monstros	III	1d12+4	x3	—	C	1	Restrito
Conscidisti Tempus	II	1d10	19/x3	—	C	2	Incomum
Soberba	II	1d8+Int	18/x3	—	C	1	Incomum

Apanhador de Vultos

MEDO

Um mangual com uma lanterna na ponta de suas correntes, que possui uma chama branca, que nunca se apaga. Ele é um item amaldiçoado especial de Medo, que causa metade de seu dano como Impacto e metade Medo. Além disso, possui +2 na margem de ameaça contra seres incorpóreos.

O Vislumbre pode ser usado como uma fonte de luz, iluminando uma área de raio de 6m. Dentro dela, o Paranormal intensifica vestígios de presenças e aparições, revelando silhuetas e vozes de qualquer ser que tenha passado no local nas últimas 24 horas. Você pode gastar 2 PE para aumentar o período dos vultos para o último ano, e +1 PE para mais um ano no passado, até o fim da cena. As manifestações aparecem sem ordem e misturadas, mas com um teste de Percepção (DT 20+2 por teste anterior na cena), é possível discernir e ouvir uma aparição em específico. Contudo, você perde 1 ponto de sanidade a cada cena que utilizar a lanterna (recuperável apenas com descanso).

Caçadora de Monstros

SANGUE

Um grande cutelo ensanguentado com um cabo de madeira e uma engrenagem que pode dobrar ou alongar a sua robusta lâmina. Ele é um item amaldiçoado especial de Sangue. Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para mudar a arma para sua versão alongada, recebendo +1 na margem de ameaça e permitindo que ataque em um cone de 3m de alcance, atingindo todos os seres dentro dele (faça um teste e compare com a defesa de cada ser para descobrir qual foi atingido). Contudo, é preciso uma ação completa para atacar com a Caçadora alongada.

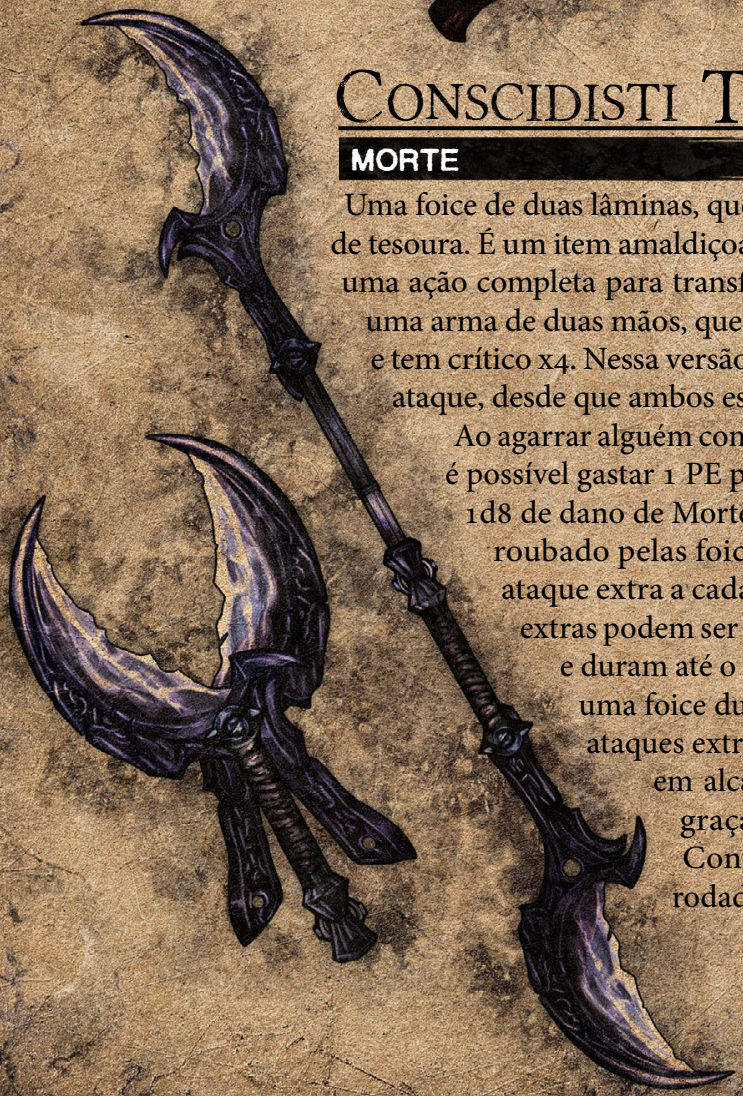
Além disso, a arma fica mais forte dependendo da monstruosidade da ameaça. Contra criaturas, a Caçadora muda seu dano para Sangue, que aumenta em 2 para cada 2 pontos em Presença que a ameaça possua. Por fim, tem +2d20 em testes de ataque contra seres Grandes ou maiores. Mas, para humanos ou animais, a arma sofre -2 em rolagens de dano.

Conscidisti Tempus

MORTE

Uma foice de duas lâminas, que pode ser compactada em uma espécie de tesoura. É um item amaldiçoado especial de Morte. Você pode gastar uma ação completa para transformá-la na foice dupla, passando a ser uma arma de duas mãos, que causa metade de seu dano como Morte e tem crítico x4. Nessa versão, pode acertar dois seres com um único ataque, desde que ambos estejam a até 3m de você.

Ao agarrar alguém com a Conscidisti em sua forma de tesoura, é possível gastar 1 PE para fincá-la no corpo do alvo, que sofre 1d8 de dano de Morte a cada rodada preso, tendo seu tempo roubado pelas foices e fazendo com que você ganhe um ataque extra a cada 10 pontos de dano causados. Ataques extras podem ser acumulados até o seu valor em Presença e duram até o fim da missão. Ao utilizar a arma como uma foice dupla, você pode gastar 1 PE para usar os ataques extras disponíveis e atingir alvos adicionais em alcance curto, se deslocando rapidamente graças ao tempo acumulado das vítimas. Contudo, fica *Lento* até o fim da próxima rodada depois de usar essa habilidade.



Lâmina Incandescente

ENERGIA

Uma lança equipada com um mecanismo eletrificado em sua ponta, que movimenta a lâmina e revela um compacto canhão. Ela é um item amaldiçoado especial de Energia, que causa metade de seu dano como Perfuração e metade Energia. Ao realizar uma investida com a lâmina, sua energia se acumula conforme você avança, causando +1d6 de dano para cada 6m que se desloque durante a ação. Mas, caso erre o ataque, você sofre metade do dano acumulado.

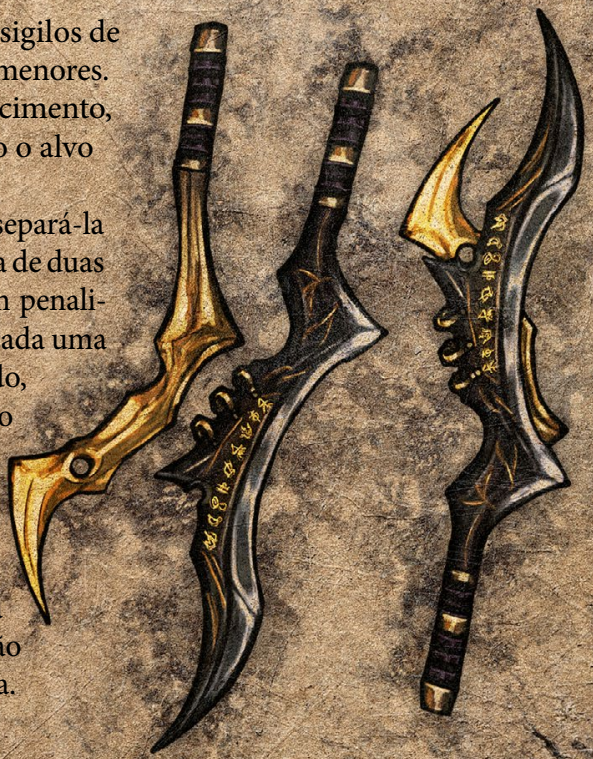
Além disso, pode gastar uma ação de movimento e 1 PE para transformá-la e revelar o seu canhão, passando a funcionar como uma arma de fogo de duas mãos, que causa 2d4+2 pontos de dano de fogo (crítico x2) em cone e tem alcance curto. Ele usa cartuchos como munição, mas precisa ser recarregado a cada tiro. Enquanto estiver nessa forma alternativa, sua lança ainda pode ser usada, mas não fornece bônus em investidas e possui -5 em testes de ataque.

Ufana Dourada

CONHECIMENTO

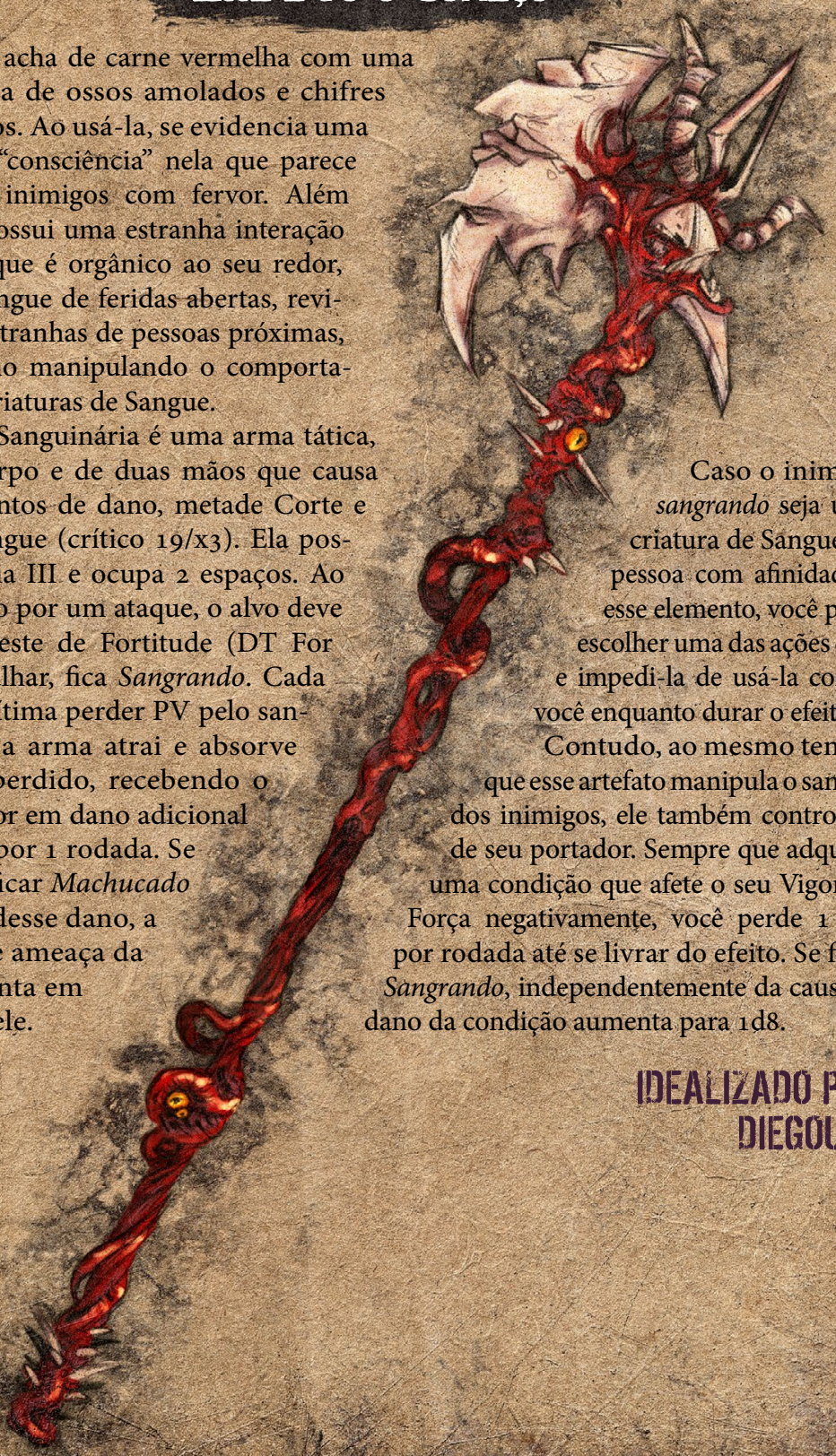
Uma espada curva elegante e com detalhes em sigilos de eloquência, que pode se dividir em duas lâminas menores. Ela é um item amaldiçoado especial de Conhecimento, que causa +1d8 de dano de Conhecimento caso o alvo possua um valor menor em Int que você.

Gastando uma ação de movimento, você pode separá-la em duas adagas menores, passando a ser uma arma de duas mãos, que faz dois ataques por ação agredir (sem penalidades nos testes), mas tem seu dano alterado em cada uma para 1d3+Agi de dano de Perfuração. Nesse estado, as lâminas têm +5 em testes de ataque caso o alvo tenha um valor menor em Agi que você. Por fim, graças a sua natureza orgulhosa, a Soberba aumenta seu dano em +2 a cada missão em que foi usada pelo seu portador (até um máximo de +10). Porém, se entrar em *Morrendo* com ela em mãos, a arma cai em um ponto adjacente e não pode ser empunhada novamente até o fim da cena.



Acha Sanguinária

Há Tanto Mais que o Corpo Pode Sentir... Esse é Só o Começo



Uma longa acha de carne vermelha com uma lâmina feita de ossos amolados e chifres pontiagudos. Ao usá-la, se evidencia uma espécie de "consciência" nela que parece caçar seus inimigos com fervor. Além disso, ela possui uma estranha interação com tudo que é orgânico ao seu redor, atraindo sangue de feridas abertas, revirando as entranhas de pessoas próximas, e até mesmo manipulando o comportamento de criaturas de Sangue.

A Acha Sanguinária é uma arma tática, corpo a corpo e de duas mãos que causa 1d12+6 pontos de dano, metade Corte e metade Sangue (crítico 19/x3). Ela possui categoria III e ocupa 2 espaços. Ao ser acertado por um ataque, o alvo deve fazer um teste de Fortitude (DT For +5) e, se falhar, fica *Sangrando*. Cada vez que a vítima perder PV pelo sangramento, a arma atrai e absorve o sangue perdido, recebendo o mesmo valor em dano adicional de Sangue por 1 rodada. Se o inimigo ficar *Machucado* por conta desse dano, a margem de ameaça da acha aumenta em +2 contra ele.

Caso o inimigo *sangrando* seja uma criatura de Sangue ou pessoa com afinidade a esse elemento, você pode escolher uma das ações dela e impedi-la de usá-la contra você enquanto durar o efeito.

Contudo, ao mesmo tempo que esse artefato manipula o sangue dos inimigos, ele também controla o de seu portador. Sempre que adquirir uma condição que afete o seu Vigor ou Força negativamente, você perde 1 PV por rodada até se livrar do efeito. Se ficar *Sangrando*, independentemente da causa, o dano da condição aumenta para 1d8.

IDEALIZADO POR DIEGOURL

OPEN GAME LICENSE

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). AllRights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/ or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royaltyfree, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You mustclearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Willians, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

Additional Art

Additional artwork and graphic design elements used in this book were provided by **OnlyGFX**, **Resourceboy**, **Freepik**, **Rawpixel** and **Flo Tasser**, with all rights reserved.